掌机H PLUS
THE KING OF POCKETGAMES PLUS

掌机王PLUS

THE KING OF POCKETGAMES

VOL.1

专题企划
历史与文明之镜
真·女神转生Ⅳ 终结 神话考

2016掌机游戏图鉴
1~3月

攻略透解
塞尔达无双
海拉尔全明星 3DS

舰队收藏 改 PSV
真·女神转生Ⅳ 终结 3DS
刺客信条 编年史三部曲 PSV
进击的巨人 PSV
祭品与雪之刹那 PSV

Fate 主题环保购物袋



VOL.1









CONTENTS

责任编辑：白菜　封面设计：anubis



跋涉：解读《口袋妖怪》官方中文化

2016年2月26日，这个看似普通的日子却引发了国内众多游戏爱好者的狂欢，因为Pokemon官方宣布《口袋妖怪》的正统新作会在8国语言之外加入了中文。本人作为一个已到中年的玩家，曾自以为经历阅历足够，不会再有大喜大悲，但还是为那个消息激动不已，如果不是岁数大了熬夜能力减退，搞不好就是个不眠之夜。感慨良多总想写点什么，竟一时不知从何下笔，便索性想到哪写到哪，而主题则是官方中文的《口袋妖怪》，为什么会来得如此晚？

文 马修　美编 Juxi

任天堂不愿回归？

在公布《太阳·月亮》加入中文语言之前，很多玩家都认为任天堂已经不在意中国大陆市场了，在微软、索尼相继携自家主机进入中国大陆市场后，对比之下这种感觉尤其强烈，于是在日复一日的杳无音信中，盼望变成了观望，即便有一些看似可以引发轰动的消息，很多老玩家也选择了冷眼旁观。而形成这一局面的最大原因，则是神游3DS发售后便再无动作，而在经过轰轰烈烈的《口袋》中文化请愿之后，官方虽然已经表示了重视，但随后到来的《Ω红宝石·α蓝宝石》依然不出意外地没加入中文，尽管从客观上说当时距离发售日已经不远，加入中文也的确没多大可能，但仍然导致不少玩家失望，不仅很多人就此了断了玩到官方《口袋》中文版的念头，就连一些请愿者们，也在奚落与叹息中散去热情。

其实大陆玩家的这种悲观猜想并不过分。任天堂是全部主机厂商中最早进入大陆市场的，但在政策放宽的情况下没有任何行动，显得相当奇怪。任天堂在大陆的两次出击尽管卖出了不少主机，但真正赚钱的游戏上却几无成果，但好歹也推出些第一方的人气游戏，然而在中国拥有极多粉丝的《口袋妖怪》却始终未有国行版推出，到底是什么原因？探究这个纠结的问题前，我们先简单回顾下任天堂之前两次进入的大背景，也许会得到一些启发。

任天堂的大陆攻略：成也盗版，败也盗版

20世纪90年代，中国大陆的经济高速发展刚刚起步，物质生活虽然有所提升，但在世界发展多年的电视游戏机依然是昂贵且非生活刚需的玩具。真正让中国电子游戏市场成形的，是90年代初台湾电子厂商成功仿出的五花八门的组装FC以及盗版合卡，使得国内工薪阶层无需承受相对于当时普遍收入的昂贵支出，这才使得电子游戏开始走进中国家庭，让中国的电子游戏迈出了第一步。

虽然说起来不好听，但中国大陆11亿多的人口（来自于1990年的中华人民共和国第四次全国人口普查），对任何一个公司来说都是巨大的潜在市场。但出于多种原因，任天堂并没有直接进入国内，而是于1994年通过与香港万信公司签订代理行货销售的协议来绕道进入。1995年初，万信开始在中国南方的大型商厦销售行货SFC。



■低价的组装FC和盗版卡，让中国的电子游戏迈出了第一步。

SFC是当时风靡世界的当红主机，而且已随着游戏媒体的推广为广大玩家所熟知，任天堂和万信此举的确称得上诚意十足，

但是两个公司都忽略了另一个现实，就是SFC+磁碟机已是当时中国SFC玩家的标配，尽管2000多元的磁碟机超过很多家庭两个月的收入，但也只抵得上四五张正版SFC游戏的价格，结果游戏必然卖不动。不过万信并不甘心跟任天堂的协议就这么不了了之，便在1996年又续签了GB的协议，大张旗鼓地做广告搞活动来宣传，合作的4年之中，行货GB在大陆卖了将近百万，这个数据甚至可以引用为GB在国内的拥有量，行货GB如此受欢迎倒不是因为保修等售后服务，而是因为万信代理的行货GB不到400元，比水货便宜了200左右。但协议在4年后还是终止，因为万信在游戏销售上几乎没有任何成绩——这也没办法，当时国内的收入水平仍不高，多数国有大中型企业的一线工人的工资也是三位数。游戏机是一次性投入，勒紧裤腰带过一个月紧日子就挺过去了，可游戏是长期支出，一张正版游戏甚至抵得上大多数上班族半个月甚至一个月的收入，加上没有正版盗版的观念，便宜且有中文的盗版卡难免成为当时大家的首选。

第一次进军大陆市场虽然没达到预期，但任天堂总结了两个经验：一是大陆市场潜力巨大但消费能力低；二是大陆需要本土语言的游戏。因此当2003年任天堂再度回归与神游公司合作，所推出的神游机（国行版N64），便针对以上两个问题做了改进，加上神游公司更熟悉与中国主管部门打交道，使得神游机远比同期进入大陆的国行PS2要顺畅。

不过任天堂再次进入大陆市场距离上次已有6年，而此时国内的主流玩家群体早已不再用过时的组装FC翻来覆去地玩过时的游戏了。90年代中随着大陆电子游戏专刊的出现，玩家们的眼光和水准便在其推广下开始与世界接轨，并出现了专门贩卖最新电视游戏主机的游戏店。而任天堂还拿上一个世代的N64降价来卖，自然没多少人领情。同样的问题还出在2004年5月的iQue GBA上，尽管国行版GBA大大改善了早期GBA的暗屏问题，但跟早已在国内玩家中普及的GBA SP相比仍旧差了半个世代，因此躺在游戏店里鲜有人问津。大概是任天堂及时认识到了大陆玩家的世界同步性，接下来便果断与神游公司采取合作，转推国行GBA SP，并展开有奖竞猜、设计大赛等一系列宣传活动，加上低于水货的售价，终于使得小神游SP一炮打响，迅速成为国内掌机玩家购机的首选，之后的GBM和NDS家族的初版NDS、NDSL、NDSi也都紧跟着世界发售的步伐。神游系列掌机在中国玩家中站稳了脚，甚至国内一些非游戏媒体都将任天堂掌机在世界的销售成绩归功为神游公司。

然而风光背后，盗版问题仍在。GBA甚至早到主机尚未发售就被破解的地步，尽管行货游戏的确参考国内收入情况压低了售价，但跟能免费玩游戏的烧录卡相比，还是没有什么优势。而且在NDS时代，烧录卡甚至都卖到了几十元的白菜价，就算此时国内玩家普遍有了正版意识，但涉及到钱，多数玩家依旧没有选择正版。

除了盗版问题，中国大陆本身也存在着游戏禁令、审批时间长、无分级制度导致不确定因素众多等问题，从神游尴尬的国行游戏阵容便可窥视一二。而3DS时代，除日版主机外其他主机游戏大量缺乏的锁区政策也广为玩家诟病，神游3DS的确能玩港版中文，但港版中文游戏仍然稀缺……与此同时，国内对游戏的政策的两面向：对电子游戏明文禁止，但对国内的网游页游以及后来的手游却网开一面甚至还有政策扶持，也从正反两面造成了老玩家流失、新用户跟不上这一青黄不接的局面。

神游3DS发售后，除了两款内置的国行游戏，便再无音讯——辛苦递交审批然后汉化出的游戏几乎无人买账，充其量被破解后成为玩家们电脑中又一个被编了号的ROM，辛苦付出却没回报，任谁也心灰意冷。

任天堂在大陆市场的两度出击都说不上失败，但也是失意连连，加上3DS初期计划节奏被打乱导致的元气大伤，因此便采取了消极保守的防御手段，即便在禁令放松、微软和索尼携自家国行游戏机相继进入大陆市场的情况下，仍然没有动作。



■第一部中国大陆专享的限定版GBA SP——中国龙版。



▲被破解的国行 3DS XL。

国内玩家群体的特殊性

相信很多玩家都非常纳闷：就算国内市场盗版现象再严重，可为什么《马里奥》出那么多，却不出《口袋妖怪》？人气上说二者不相上下，但中文的必要性，后者明显远高于前者。

笔者曾就这个问题问过就职于任天堂的朋友，回答不出意外：来自于任天堂方面对中国大陆市场不那么正确的预测。其实我们看前面任天堂两次进入大陆之初，也都带有明显的主观猜测，第一次是不了解国内盗版横行以及消费能力低下的状况，导致SFC游戏400多元的定价超过了当时不少人的月收入。第二次则是主观地将落后一个世代的N64引入到中国。而在第二次进入大陆市场时主打《马里奥》，则因为这是一个在全世界都很受欢迎的系列。

的确，无论是从雅达利崩溃废墟上重建的北美市场，还是荣耀地接过世界游戏中心接力棒的日本市场，其功臣FC的两度热销都得益于首发的《大金刚》、《马里奥兄弟》以及后来里程碑性质的《超级马里奥兄弟》。但中国大陆不同，当FC进入大陆市场时FC差不多已经发售了10年，而10年来游戏类型早已多元化，加上受更早一步进入国内以打斗、枪战和飞行射击类游戏为主的街机的影响，因此当FC进入中国家庭后，国内玩家更热衷于《魂斗罗》、《赤影战士》、《沙罗曼蛇》这类真实向的火爆游戏，相比这些用枪射击以及直接上拳脚的类型，平台类的“超级玛丽”就玩起来就有点束手束脚。之后通过游戏杂志介绍、盗版商汉化游戏等原因，中国玩家逐渐开始接触更多类型的游戏，而眼光和品位便都开始紧跟着世界游戏的发展步伐，更多的国内玩家才认识到：《马里奥》竟然影响如此大。但知道归知道，真正热衷于《马里奥》的人在大陆全部的游戏玩家中，依然不算多数。



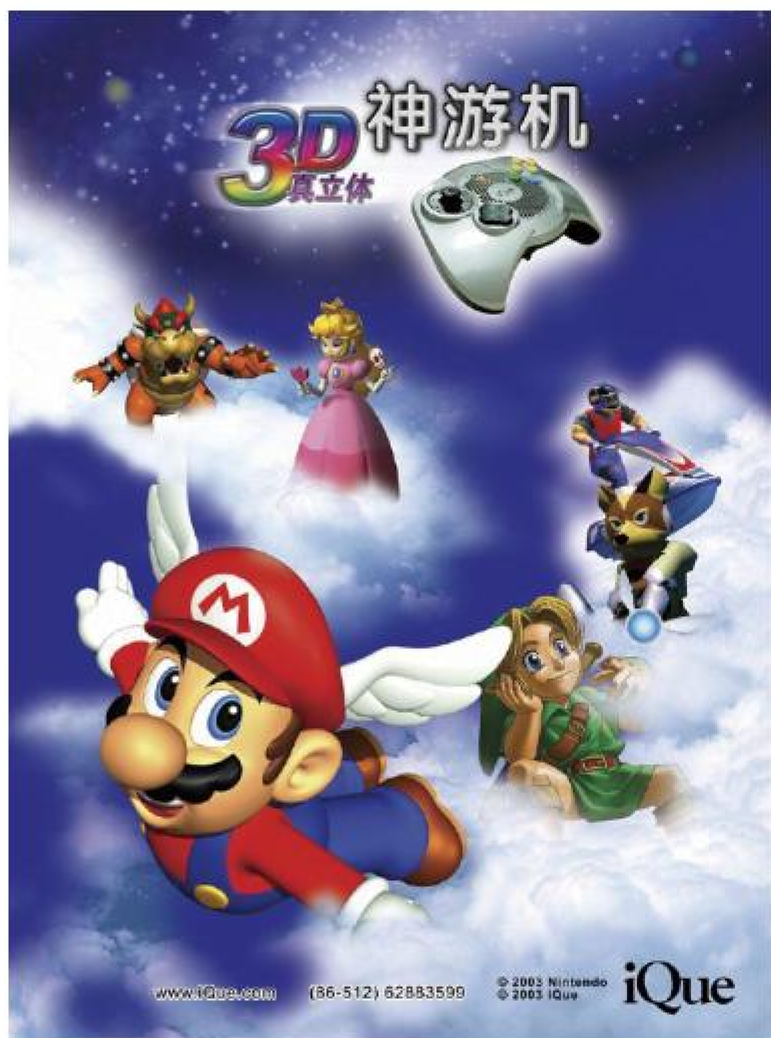
▲ 90 年代初国内商场常见的 FC 黄卡，游戏的风格倾向于真实火爆。

大陆市场的第二个爆发阶段则是GBA和紧随其后PSP/NDS时代，能在国内爆发的首功依然是前面所说的破解，以及家用电脑和宽带的普及，使得很多人直接用电脑模拟器或烧录卡就可以无成本或极低成本来玩到高质量的GBA游戏；此外就是追求质量的汉化组大量的出现，使得这批玩家能够玩到大量原本有诸多文字障碍的游戏。而之后的PSP和NDS在国内继续维持热度，无论是破解还是汉化，几乎都延续着GBA时代的步伐。

其实早在2004年随同小神游GBA发售的首款国行游戏《超级马力欧A》（官方名）上市时，玩家们就已经有了正版意识，乃至于国内的破解组长时间有意不去动神游的游戏。但是这并没有引起神游游戏的热销，除了部分对大陆游戏市场正规化抱有执念的玩家支持外，大多数玩家即便是玩同样的游戏，也会用烧录卡或模拟器去玩原版或汉化版。抛却盗版因素，前述的游戏在国内吸引力不足也是原因之一。

任天堂对大陆市场玩家口味定位的错判，以及破解盗版的破坏力，使得神游的国行游戏始终销量平淡。一方面神游国行的各种第一方游戏游戏躺在柜台内无人问津，一方面则是国内玩家抱怨为什么不出《口袋妖怪》这种大文字量游戏的国行中文版，其他国行游戏也鲜有文字量大的。于是形成了一种怪象：玩家需要大文字量的中文版游戏，《马里奥》那种动作类型则什么语言文字都无所谓，可任天堂偏偏热衷于推出这种几乎不需要任何文字的中文国行游戏。

我们不妨再度将如此拧巴的现象放到当时国内的大环境下：当时的游戏送审时间漫长，且有各种不确定因素导致中途毙掉。就算最终顺利上市，但在盗版横行到肆无忌惮的市场上，更大可能也依然是成全了盗版。而大文字量游戏如《口袋妖怪》等，汉化周期及成本也都远高于小文字量的《马里奥》，因此最保险的做法，便是推出小文字量游戏，而任天堂手头恰恰有这种热销世界且文字量少的游戏——可惜的是，这个看似水到渠成的解决方案，却没有任何实质性的进展。



▲任天堂二次进入后主打的国行游戏便是最畅销的《马里奥》，但马大叔的影响力在国内似乎被官方高估了。

《口袋妖怪》在中国



▲国内口袋玩家在 2003 年的中文请愿活动中展示的任天堂掌机和正版《口袋妖怪》游戏。

游戏玩家群体在国内有两次大的增长，而游戏玩家中的口袋玩家（《口袋妖怪》玩家的简称），也同样有两次大规模的增长。第一次是低价的国行GB和盗版《口袋妖怪》出现在游戏店的那些年；第二次则是在GBA时代。虽然首批的老玩家如今大都已人到中年且大部分退坑，但对第二批GBA时代玩家的影响可谓重大——《口袋妖怪》是GBA时代少有的未有民间汉化组触碰的一线RPG，但却在GBA时代培养了一大批从《宝石》、《火红·叶绿》开始接触《口袋》的第二批玩家，很大原因是第一批口袋玩家在GBA时代在论坛和QQ上对《口袋妖怪》有意无意的宣传推广，某种意义上说，这种宣传类似于初代《口袋》在日本成名时的口耳相传。众多小玩家因为老玩家的重视和推荐而接触，成为了目前国内口袋玩家的主力群体，这些玩家如今大都在20～30岁之间，参与请愿的也正是这些玩家们。

但是仅仅来自于老玩家的网络赞扬是难以形成这么大效应的，还有一个重大原因，则是此前《口袋》动画引进国内后热播，可谓为中国大陆第二批口袋玩家的形成更打下了良好的基础。因此即便是说游戏的国行化，我们也无论如何无法绕过动画的巨大作用。

比游戏早来8年的《口袋》动画

如果以“Pokemon”这个品牌来计，《口袋妖怪》正式进入大陆的时间就很早了，1998年深圳电视台从香港的版权授权公司羚邦国际购买引进、辽宁人民艺术剧院进行配音的辽译国语版的《宠物小精灵》动画，是很多八零后、九零后的共同记忆，很多人并不知道皮卡丘在《红・绿》游戏中是一种藏于常磐森林草丛里的野生精灵，但知道是一个可爱且个性十足的宠物精灵，前151种精灵朗朗上口的译名，亦是至今为止公认度最高的。但是播到52集，动画就莫名停播了，对于停播的原因众说纷纭，但是现实已无力改变（不过后面两季的辽视版据说还是能买到VCD版）。而动画的热播，直接导致在GBA破解带来的第二次国内游戏玩家大增长时期，让曾经看过动画的小朋友们立刻喜欢上了早在动画中便已熟悉的《口袋妖怪》。

虽然第一次引进稀里糊涂地停播，但2005年，北京电视台卡酷动画等电视台又引进52集至橘子联盟结束的动画，把第一部动画全部补完。和上次辽译版不同，此次直接使用台湾群英社的国语配音版，标题也跟随台版译为《神奇宝贝》。其实在此之前，通过一些地方台的直接引进以及VCD的方式，“神奇宝贝”这个名字也早已为动画爱好者和游戏玩家所熟悉。而真正让这个名字在大陆爱好者们进行广泛流传的，则是同样在2005年由吉林美术出版社获得出版权后所推出的《神奇宝贝特别篇》漫画，该漫画在吉美自家的小学馆授权漫画杂志《龙漫》上进行连载的同时，也根据连载进度出售单行本，这个漫画因为被官方制作人认可而在玩家中的知名度颇高。其实在此之前，轻工业出版社就以《宠物小精灵特别篇》为名出版了前七卷，不过这个基于香港译本、采用台湾译名的版本，并未引起后来的吉美版那么大的轰动。



▲国语版《宠物小精灵》VCD。

相比吉美的《神奇宝贝特别篇》漫画的稳定发行，动画的引进称得上是一波三折，其实到卡酷动画引进第一部的52集以后的剧集时，日本已经在播放对应三世代《红宝石・蓝宝石》的第二部动画《超世代》了，此后大陆在电视上播放的《口袋》动画便在此部分成为了真空，不过这些都并不影响爱好者们追看，当时网上可以轻易下载到加上中文字幕的日文原版动画或台版动画。因此虽然后来大陆电视台引进的《口袋》动画长期空缺，但粉丝们并没有因此而跟着出现空缺。

而电视台三度的引入，已经是2011年，迪美文化购买了《超级愿望》（对应游戏《黑・白》）的所有剧集，而大陆译名由此再度修改为《精灵宝可梦》。这次的译名改动也直接影响了漫画，从29卷开始，《神奇宝贝特别篇》也跟着更名为《精灵宝可梦特别篇》。但是到2014年6月出完36卷的单行本后，37卷便迟迟无音讯，连载漫画的《龙漫》2014年12月号之后也宣布停刊。不过也在大家对单行本的后续期待无望时，一年之后的2015年12月，37卷来了。

2015年，《口袋妖怪》的剧场版首次在大陆上映，CCG EXPO动画电影展上，任天堂官方正式将中文名定为《精灵宝可梦》，如此盛大的宣布活动，似乎预示着Pokemon官方将有更大的动作……



▲ 2015 年，官方正式将《Pokemon》的中文名确定为《精灵宝可梦》。

来之不易的官方中文化

相比动画和漫画，游戏的国行化则一直在风言风语的期盼中度过。早在2004年7月，小神游官方中文版《宠物小精灵 绿宝石》将与日本版同步发售的消息便传遍网络，而这消息还配有一张只露出行货版《绿宝石》游戏包装盒一角的图片。当时正是网络普及之初、PS改图伴随着各种谣言满天飞的时代，但任天堂和神游正致力于推进小神游SP，而那张图看着也的确像实拍，因此即便官方始终不做表态，大伙仍然跟着兴奋了一阵子。不过到9月《绿宝石》日版发售，传言不攻自破，事实上，这则消息传出时距离日版发售只剩下两个月，稍加思考，都能看出其中破绽，但玩家是单纯的，只要有希望，就不会放弃。然而两三年后，当又一张号称《绿宝石》官方中文版的游戏截图传遍网络时，曾经被愚弄感情的玩家们大多选择了观望，但也有不少宁抱着信其有不信其无的态度再度沉浸于美好的憧憬中……然而这张图片之后也没了下文。两次期待的落空，以及神游方面的大陆版游戏长久地以动作类游戏为主，渐渐的，玩家对官方中文版《口袋妖怪》的期待，越来越少了。



▲当年引发无数期待的就是这张配图。

3DS发售后，智能手机在国内的普及以及国内手游行业的爆发式增长，大大分流了原本的玩家群体，而长时间未破解也使得大量依赖烧录卡的老玩家纷纷离去，不过也有很多人选择了继续支持正版，这里很多人其实是NDS时代便明确了正版观念，而这些玩家，都在默默地支持着不再有任何官方中文消息的3DS游戏，收获到的则是一如既往的高品质游戏体验。

2014年8月，大陆的口袋玩家群体发起了一场在很多人看来有些不可思议甚至幼稚的活动：当有玩家在微博上说出在8月中旬的华盛顿口袋妖怪世锦赛上向官方举牌并提交《口袋妖怪》中文化的书面请愿的意愿后，引发了众多玩家的支持，纷纷以晒正版的方式来向官方展示大陆玩家对《口袋》长久以来不离不弃的支持。而后这个活动引起了Gamefreak开发部长增田顺一和Pokemon公司总裁兼CEO的石原恒和的重视，石原恒和甚至在请愿书复件封面上写下对华语爱好者们的感谢。

尽管如此，《Ω红宝石・α蓝宝石》已经发售在即，此时再加入中文版是不可能了的而这次请愿活动，便也在新游戏发售后大家的新一轮的冒险中淡了下去。

直到2016年2月26日，石原恒和用中文开场，宣布《口袋妖怪》新作加入中文。至此，口袋玩家们终于等来了期盼已久的好消息。



▲ 2 月 26 日的任天堂天堂直击专场开场，石原恒和用中文普通话和粤语问候中国玩家。

再谈请愿

《口袋》中文化请愿这事距离现在差不多1年半了，作为《口袋》官方中文版到来的巨大推进因素，现在又已开花结果，也是时候该把一些想说但始终没说的话说出来了。

笔者算是有些许资历的游戏媒体人，近些年来最大的感觉，就是一个字：难。真的难，除了网络对传统媒体的冲击这个始终存在的大环境压力，作为游戏媒体，我们面对的也是一个官方置之不理、任由其自生自灭的市场，反倒是我们这些做游戏媒体的，需要尽力去帮着维持玩家市场。但媒体的作用终究有限，不能左右的事物太多，因此当智能手机取代NDS占据了零碎时间、习惯了盗版的玩家们因为3DS和PSV的迟迟不破解而进一步加剧市场缩小时，坚守于此的笔者，很无奈。

烧录卡一度成就了国内的游戏市场，作为市场向的媒体我们也需要根据消费者需要来提供各种烧录卡的资讯和教程，但是这样的市场终归距离正规甚远，如果要发展，告别盗版接受正版是必然的过程，这个过程伴随阵痛并不意外，但这阵痛偏偏赶上了智能手机将之前NDS整整一个世代所开辟的轻度游戏市场几乎被全面攻占的时候，这对于任天堂来说，便是所谓的“祸不单行”，而要进入迅速被智能手机占领的国内便携游戏市场，更面临着前所未有的挑战。

对于手机游戏，尤其是国内的手机游戏，掌机玩家中对此不屑的颇多，但起码有一点值得肯定，就是国内的手游厂商都在致力于开拓并经营打理国内市场，通过数据推算等关注每一天的用户活跃度，并通过消费心理研究等来设定合适的充值点，让玩家心甘情愿地花钱——国内一直有手游市场泡沫说，但市场的规模真的起来了，而这也的确是国内游戏从业者们努力的结果。反倒是早早起步并被寄予厚望的电子游戏，在缺乏厂商打理以及国内网游手游兴起占领市场的多重作用下，没能腾飞起来。



■《口袋》中文化请愿书。

诚然，我们可以埋怨很多，但事实终归是事实，任天堂之前曾经努力去开拓市场，并在主机销售上取得了不小的成功，但是在电子游戏真正赚钱的游戏上却铩羽而归。尤其是在政策及盗版的双重压力下，起码我个人对电子游戏的国内前景至今仍然持保留态度。因此在请愿活动在网上发起时，笔者作为国内惟一的《口袋》专刊的负责人，选择了观望。国内市场的情况和发售神游机时候并无二致，电子游戏禁令依旧在，审批时间仍然漫长，而国内多数玩家仍然是看到游戏要花钱买便扭头走人……所谓事不过三，尽管如今相比以前有了不少正版《口袋》玩家（据说起码有一万），但是这个市场是否能吸引任天堂重新回归，仍然难以确定。

还有很关键的一点是，《口袋妖怪》一向是主打青少年和儿童市场，而请愿者从年龄上说基本上都是20左右的成人，这样的玩家群体很稳定，甚至于不需要官方打理市场也会默默支持，但是维系市场长远发展的低幼市场却早已被占据，多数的中国孩子们捧着的用来打游戏的设备并非掌机，而是平板电脑或手机。

更何况，用户要靠厂商去争取，而请愿这事却反过来，成为了用户去求厂商来开辟？如此有违市场运作之事，怎么可能有成果？即便是官方表态重视，客套话的可能性也更大。

但是官方中文版真的来了。而我，则在那一刻、甚至那一夜，都表现出了与年龄完全不符的兴奋与激动。

谢谢请愿的各位，大家的请愿行为在外人和我这种所谓“过来人”看来的确天真，但包括我在内的所有从孩子一直玩到成年的《口袋妖怪》玩家们，我们多年以来的坚持，难道不正是因为心中尚存的童真吗？

盗版→汉化→官方的中文版三级跳

其实对于国内的玩家来说，玩中文版《口袋妖怪》游戏并不算新鲜事，早在1998年，笔者作为国内第一批口袋玩家，就玩到了《红・绿》的中文版，《黄》的中文版在日版发售半年后也随即到来，之后的《金・银》、《水晶》一直到《绿宝石》，这些中文版出现在游戏店上架的时间也距离日版发售时间越来越近。但到了《水晶》版，笔者便放弃了中文版，并不是因为学会了日语，实在是当时的中文版问题多多——说到这里，很多老读者老玩家应该都知道了，这些就是所谓的盗版商汉化版，乍一看剧情内容对话都还不错，但译名非常敷衍，战斗信息更是一团糟，一个精灵升级时甚至会出现三种完全不同的名字，这其实已经是乱码了。加上各种BUG，所以到《金・银》之后，很多老玩家已经开始坚持选择日文原版，但中文版在国内始终有市场，因此一直出到《绿宝石》，盗版商汉化的时代才算完结。



▲GB/GBC的中文版《口袋》，除了《水晶》，前两作都译成“口袋精灵”。

盗版商汉化版的终结和盗版卡带的退出是同步的，GBA时代的盗版卡质量已远不如之前的GB和GBC，掉档死机现象更严重；同时由于更省钱更稳定的模拟器和烧录卡的普及，盗版卡迅速被广大玩家所抛弃。而对盗版商汉化游戏的打击同样大的，则是非官方的民间汉化组纷纷成立，以及破解技术手段的进步，汉化组虽是非官方，但是玩家们出于传播喜爱游戏的热情，对汉化游戏都是精工细作，在文字润色、美工、Debug上都是一丝不苟，与之对应的则是盗版商们完全出于赚钱目的却不顾质量乃至BUG的粗制滥造；仅仅是这样还不够造成致命打击，真正致命打击是破解小组们对盗版卡和正版卡一视同仁，让盗版商们费尽心机弄出的汉化版也因为被破解而乏人问津。尽管盗版商学习官方在诸如《口袋妖怪 火红・叶绿》这样的中文版上进行了加密，但不出半年依然被破解。钱赚不到，盗版商自然也就改行退出了。

民间汉化组的兴起，虽然也是基于破解ROM这个盗版基础之上，但其义务付出以及对国内电子游戏市场的二次推动作用，仍然值得肯定。以国内高人气的推理游戏《逆转裁判》为例，如果没有GBA时代的汉化版，那么这么一款全日文的文字游戏在国内的认知度可想而知。不过和大多数主流甚至二线游戏轰轰烈烈的汉化不同，《口袋妖怪》这款热门游戏，整



▲盗版商汉化的《火红》，乱码信息始终是盗版商汉化的通病。

个GBA时代都没有汉化组去碰，当时问过一位曾经搞汉化的朋友，回答说因为《口袋》文字量大，而不同的玩家群体又都有自己的译名习惯，无论采用哪种都难免吃力不讨好，所以没人去碰。



▲民间汉化的首部《口袋》正统作品《钻石·珍珠》。

不过当盗版商连同他们的《口袋》中文版因为彻底没有市场而退出后，汉化组还是把《口袋妖怪》的中文化继续了下去。而且并不是之前的衍生作，而是正统的第四代作品《钻石·珍珠》，之后《口袋妖怪》正统新作的民间汉化版才跟着原版陆续到来，一直到最新的《Ω红宝石·α蓝宝石》，几乎每作民间汉化版都有条不紊地跟着日文版发布（《X·Y》除外）。而另一款经典的《绿宝石》的汉化也在默默进行，直到2011年5月发布，大家才知道，汉化组已经默默坚持了5年。

从制作态度上说，民间汉化版可谓是精益求精，但是最大的尴尬，依然是和破解盗版的联系，理论上说汉化组进行汉化补丁的制作是非商业行为，但如果没有破解，导出文本都完不成，而不用于破解的原版ROM上，所谓的汉化补丁便也无任何实际用途，因此说有破解才有汉化并不为过。前面被笔者“括号除外”的《X·Y》的汉化版迟来的惟一原因，就是游戏破解时间长。而在《口袋》的中文版从盗版商汉化版转为民间汉化版后的这几年，国内玩家已经很少有人去期待官方中文版了，坚持下来的玩家基本上都习惯了日文英文的正版，非正版玩家则有汉化版。

在《X·Y》公布之初，国内的正版玩家间也有不少抱怨：《X·Y》内置的七国语言，都是任天堂所面向的主要市场，偏偏没有经营多年的中文（大陆、台湾、香港等）地区的确让人奇怪，而后来的《Ω红宝石·α蓝宝石》加入了俄文但依然没有中文，更加让人郁闷。其实我们回顾下《X·Y》发售前的另一件事，也许能得出答案：3DS破解。在Pokemon官方陆续放出《X·Y》消息的同时，有关3DS烧录卡Gateway的开发进度也同样被大量等待破解而持币观望的玩家关注，最终Gateway烧录卡先于《X·Y》早来一个月——诚然，3DS破解固然不是中国大陆玩家所为，但大陆市场向来是盗版重灾区，之前任天堂两次进入均在主机热销的同时陷入盗版的泥淖，如果按照之前的发展，那么接下来便是性能完全不亚于Gateway但低价的国产烧录卡大量出现……而港台方面本就不算大的市场也长期萎靡，加上《X·Y》多国语言齐头并进的繁重工作量，以及为赤字困扰，任天堂保守起见，便舍去了中文版。







▲两个汉化组合作的《黑2·白2》在发布时采用了不同的译名。

其实，任天堂已故的两任前社长：山内溥和岩田聪，都对大中华区、尤其是有着巨大人口市场潜力的大陆市场非常看好，但盗版印象已是岁久积累。而前年8月玩家们的请愿之所以被重视，并最终在《太阳·月亮》中加入中文版，甚至石原恒和以中文和粤语开场致谢，都足以表明，这些联名签名的玩家们，让任天堂看到了一个正版意识越来越多的游戏市场，以及一群对游戏有着执着爱意的玩家。大陆的口袋玩家，终于实现了“盗版汉化→民间汉化→官方汉化”这期待已久的三级跳。

当然，中文化之后带来的仍然是玩家们习惯已久的圈内译名与官方译名的冲突，尤其“精灵宝可梦”这个名字，相比国内FANS熟悉的“口袋妖怪”、“宠物小精灵”和“神奇宝贝”都差太多，不过相比官方中文化的到来，这些都已经是可以慢慢适应的小事了。

写在最后：路依旧远

其实将《口袋妖怪》加入中文视为任天堂回归大陆市场的前奏并不合适，因为任天堂与神游的合作，从来没有和香港万信以及台湾的任天堂溥天那样明确地表示合作终止甚至宣布解散，但是从实质上说，国行版神游3DS发售之后的确再无任何行为刷存在感，而《太阳·月亮》官方中文的到来，显然也和玩家们的请愿有直接关系。接下来，也许很多玩家会欣喜地认为：中国将以庞大的人口潜力让《口袋》在大陆市场全面复兴。不过笔者一直比较悲观地认为，现在高兴还为时尚早，从《口袋妖怪》经营20年依旧保持怪物软件光环的历程来看，其最成功之处就是始终抓住孩子们的心，以此保持玩家群体不断层。我们这些老玩家群体的确稳固，但是长远来讲并无太大发展，如果仅仅瞄准已有的市场，那么其价值会跌落得相当快，毕竟粉丝也是在渐渐流失的，不及时补充新鲜血液只能失血等死。

诚然，此次中文化，可以一定程度上令原本因为语言问题而离开的老玩家回归，也更方便向其他好友推荐，但对于市场的扩大及长期的发展来说，这些扩大作用都非常有限，首次为《口袋妖怪》加入中文，更大的目的依然是试探和稳固住现有的玩家群体。长期的扩大发展，则需要厂家通过详细调查、分析数据、公众宣传以及制定可行的推广销售手段等来经营打理。中国大陆的游戏市场尽管起之于盗版，但已经属于过去，坚持下来的除了继续使用烧录卡的，亦有数目可观的正版玩家。但是从另一个角度来看，审批程序过长和烧录卡所带来的盗版这两个问题依旧都在，而已经被占据的低幼市场在开发难度上甚至高于一个全新的市场，在一些家长根深蒂固的“玩游戏不值得花钱”以及大量免费页游手游的包围下，官方的正版中文游戏的普及依然困难重重，《口袋妖怪》在大陆市场实现其怪物级的销量，要走的路还很长。而我们这些坚持至今的玩家所能做的，除了一如既往地坚持正版外，也同样需要把正版观念传承下去。



掌机情报站

栏目主持｜苍穹

1月21日

日本一Software悄然公布了一款PSV的原创新作《萝泽与黄昏的古城》（ロゼと黄昏の古城）。游戏沿袭了此前《萤火虫日记》的画面风格，主人公萝泽（ロゼ）在古城的地下牢狱中苏醒，随后遇到了一个圆滚滚的巨人。想要顺利从黄昏的古城中逃出，需要利用少女的“茨之力”以及巨人的“怪力”。游戏预定于4月26日发售，免费试玩版已经在日服PS商店配信，感兴趣的玩家下载后可以游玩“地下牢狱”的整个关卡，初步了解本作的系统。





2月10日

继在“DQ30周年企划发布会”上明确发售日期为5月27日后，《勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结》也陆续放出了更多情报。除了来自《DQⅣ》的特鲁尼克、密涅娅，《DQⅥ》的哈桑，《DQⅦ》的玛丽贝露、伽波，《DQⅧ》的库鲁鲁这6名首次参战的新角色外，本作的原创主角团队也焕然一新。系统方面增加了武器熟练度和转职系统，有众多系列强敌出没的“时空迷宫”则支持4人联机挑战。





2月19日

Gungho在东京召开记者发布会，宣布《智龙迷城×》将以漫画、动画、玩具等多媒体的方式展开宏伟蓝图。登陆3DS平台的游戏将分为《神之章》和《龙之章》两个版本，于7月28日发售，登场的怪物种类会有所差异。漫画版由井上桃太执笔，从4月15日起开始连载。TV动画版则交由“studioぴえろ”制作，从7月4日起在周一6点档播放。而Takara Tomy开发的系列玩具也将在2016年夏天陆续上市。



2月25日

“《绝体绝命都市》系列”制作人九条一马参与开发的全新作品《巨影都市》放出的最新情报让所有人大吃一惊——游戏画面上赫然出现了奥特曼！而在3月的续报中，更出现了“怪兽之王”哥斯拉的身影（甚至还有EVA机体的剪影）！与一般的灾难求生主题不同，本作的灾难都是“巨影”造成的，包括前来袭击城市的怪兽，以及为保护城市而与怪兽战斗的奥特曼等等。玩家扮演的普通人要在此类超现实的灾难中奋力求生，这种想法倒是颇让人眼前一亮。



2月25日

Furyu公司的神秘网站在上线6天后揭开了其神秘的面纱，一款原创RPG《卡里古拉》（Caligula -カリギュラ-）将在6月23日登陆PSV平台。本作的故事发生在一个假想的世界“莫比乌斯”，这里是由虚拟偶像μ萌生自我意识后创造出来的，但主人公们却对这种理想的校园生活产生了疑虑，希望自己的意识能回到真正的现实。除了别出心裁的剧情设定外，名为“Imaginary Chain”的战斗系统也极具新意。玩家在选择指令时，能够看到可视化的行动结果，如果发生连击中断等情况，只要改变一下行动，就能让未来发生变化。



2月26日

Pokemon公司的董事长石原恒和通过网络发布了一段讲话，短短6分钟的视频瞬间引燃了全球口袋玩家的热情——“《口袋》系列”最新作将于2016年冬推出。更令中国玩家振奋不已的是，这也是系列首次官方中文化！新作的中文译名为《精灵宝可梦 太阳·月亮》（ポケットモンスター サン・ムーン），包括香港常用的“宠物小精灵”、台湾常用的“神奇宝贝”今后也都将统一为“精灵宝可梦”。1996年2月27日，这个伟大的系列以《红·绿》双版本的发售正式起航，如今系列在全球的销量已突破2亿。二十年后，华语圈的玩家终于盼到了喜爱的游戏中加入熟悉的中文，怎能不让人兴奋动容。



3月1日

早在2014年11月就已公布，却迟迟没有进一步消息的“《世界树迷宫》系列”最新作终于有了明确的情报——《世界树迷宫Ⅴ 悠久神话的尽头》将于8月4日发售，平台依旧是3DS。在经历了两作《新·世界树》的尝试和摸索后，系列正统第5作首次引入了“种族”的概念，4种种族、10种职业间的搭配更加丰富，而角色创建系统也将大幅强化。战斗系统除了各职业独有的“角色技能”外，还加入了“种族技能”，力求让战术的变化更加丰富多样。



3月4日

久违的任天堂网络直播会在清晨7点召开，会上公布了一大波3DS游戏的发售时间，给任饭们吃了一颗定心丸，其中预定于4月28日发售的《星之卡比 机械星球》（**星のカービィ ロボボプラネット**）是首次公开的作品。本作中卡比除了能像以往一样通过吞吃复制敌人的能力外，还可以操作巨大的机器人，用机器扫描敌人后同样能获得它们的能力。此外，《银河战士Prime 联邦精英》和《卡片召唤师 反叛》分别定档在6、7月。3DS的VC模拟游戏方面，已开始陆续配信SFC平台老游戏，从公开的Logo中可以看到《火焰之纹章 圣战之系谱》、《恶魔城》等经典名作。注意，这些SFC游戏仅对应New 3DS，老型号的3DS机器和2DS都是无法使用的。



3月14日



相信掌机玩家对《极限脱出 9小时9人9道门》和《极限脱出 善人死亡》这两个名字不会陌生，由打越钢太郎负责剧本的系列最新作《零之脱出 刻之困境》（ZERO ESCAPE **刻のジレンマ**）确定在6月30日登陆3DS和PSV平台。本作将会是“《极限脱出》系列”的完结篇，此前作品中留存的未解之谜都会在新作中逐一揭开真相。故事发生在2028年12月31日，9名男女在监禁室中醒来，发现左手上带着黑色的腕轮，一个神秘的面具人随后现身宣告“Decision游戏”的开始，9个人的决断除了将影响各自的生死外，还会决定全人类80亿人的未来……



3月26日

Koei Tecmo Games在东京召开《讨鬼传2》的试玩会，制作人森中隆和导演关口和敏到场演示并解释了新系统，同时发售日也终于浮出水面——6月30日。2代中玩家依旧扮演一名讨伐恶鬼的鬼府（**モノノフ**），共同奋战的NPC全都焕然一新，此外还有以封面怪“森罗眼”为首的全新恶鬼。武器方面目前已公布了盾剑和仕込鞭这两种新武器，还引入了全新的系统——鬼手，玩家可以用来锁定目标的特殊部位并向其快速突进，或是直接把恶鬼拉倒在地。本作的PS4试玩版将于4月11日配信，相信“开放世界狩猎”的概念已让新老猎人们期待不已。





栏目主持：白菜

掌机销量榜 POKECT GAME RANKING

3DS 实体软件销量榜 TOP10

统计期间：2016 年 3 月 21 日 ~ 3 月 27 日

排名	变动	中文名	日文名	厂商	类型	发售日	价格	本周销量	累计销量
1	NEW	勇者斗恶龙 怪兽统领者3	ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー3	Square Enix	RPG	2016年3月24日	5670日元	38万654套	38万654套
2	NEW	暗杀教室 暗杀者育成计划	暗杀教室 アサシン育成计画!!	BNE	ACT	2016年3月24日	6264日元	1万8605套	1万8605套
3	NEW	马里奥与索尼克 里约奥运会	マリオ&ソニック AT リオオリンピック	Nintendo	SPG	2016年2月18日	5076日元	1万58套	11万9356套
4	NEW	立体动物之森（廉价版）	とびだせ どうぶつの森（ハッピ-プライスセレクション）	Nintendo	ETC	2016年3月17日	2916日元	8553套	1万4286套
5	NEW	朋友聚会 新生活（廉价版）	トモダチコレクション 新生活（ハッピ-プライスセレクション）	Nintendo	ETC	2016年3月17日	2916日元	5742套	8553套
6	NEW	路易的鬼屋2（廉价版）	ルイ-ジマンション2（ハッピ-プライスセレクション）	Nintendo	ACT	2016年3月17日	2916日元	4521套	7727套
7	↓	怪物弹珠	モンスタ-ストライク	Mixi	RPG	2015年12月17日	4860日元	4184套	89万5334套
8	NEW	哆啦A梦 新·野比的日本诞生	ドラえもん 新・のび太の日本誕生	Furyu	RPG	2016年3月3日	5378日元	3953套	2万1469套
9	↓	动物之森 欢乐家装设计师	どうぶつの森 ハッピ-ホ-ムデザイナ-	Nintendo	ETC	2015年7月30日	4320日元	3626套	140万8722套
10	↓	怪物猎人×	モンスタ-ハンタ-クロス	Capcom	ACT	2015年11月28日	6264日元	3163套	279万8666套

《勇者斗恶龙 怪兽统领者3》初动38万的销量成为了本周的绝对胜利者，不光是击败了PSV平台的首位软件《初音未来 女歌手计划X》，甚至远远甩开了PS4平台的大作《黑暗之魂Ⅲ》（20.6万销量），展现了“《DQ》系列”的绝对号召力。不过比起“《怪兽统领者》系列”初代（初动59万/累积157万）和2代（初动63万/累积132万）的成绩，本作的起步似乎有些谨慎，不知是否能成为3DS平台的下一款百万级软件。另外3月17日任天堂推出了数款廉价版系列作品，其中也有3款杀入销量前10。

PSV 实体软件销量榜 TOP10

统计期间：2016 年 3 月 21 日 ~ 3 月 27 日

排名	变动	中文名	日文名	厂商	类型	发售日	价格	本周销量	累计销量
1	NEW	初音未来 女歌手计划X	初音ミク -Project DIVA- X	SEGA Games	MUG	2016年3月24日	7549日元	6万7226套	6万7226套
2	NEW	死或生 极限沙滩排球3 美丽女神	デッド オア アライブ エクストリーム3ヴィ-ナス	Koei Tecmo Games	SPG	2016年3月24日	8424日元	2万927套	2万927套
3	NEW	信长之野望 创造 战国立志传	信长の野望・创造 战国立志传	Koei Tecmo Games	SLG	2016年3月24日	8284日元	1万3425套	1万3425套
4	NEW	数码宝贝世界 next 0rder	デジモンワ-ルド next 0rder	BNE	RPG	2016年3月17日	7344日元	1万470套	6万1220套
5	↓	我的世界 PSV版	Minecraft: PlayStation Vita Edition	SCEJA	ETC	2015年3月19日	2592日元	9575套	71万702套
6	NEW	高达破坏者3	ガンダムブレイカ-3	BNE	ACT	2016年3月3日	7344日元	4955套	10万5501套
7	NEW	进击的巨人	进击の巨人	Koei Tecmo Games	ACT	2016年2月18日	7344日元	4535套	10万9775套
8	NEW	心理测量者 无可选择的幸福	PSYCHO-PASS サイコパス 选择なき幸福	5pb.	AVG	2016年3月24日	8424日元	4423套	4423套
9	NEW	与魔共舞	Dance with Devils	Rejet	AVG	2016年3月24日	6264日元	4120套	4120套
10	NEW	白钢×灵魂!	シロガネ×スピリッツ!	TGL	AVG	2016年3月24日	5378日元	3306套	3306套

由超人气电子歌姬初音未来主演的《初音未来 女歌手计划X》平稳地达成了不错的初动销量，《极限沙滩排球》和《信长之野望》最新作也各自有着看得过去的成绩。值得一提的是《我的世界 PSV版》已经默默突破了71万的销量，说不定真的会成为PSV史上第一款百万级软件。然而想到系列已经被微软拿走了版权，也不知该作何表情。



3DS 下载软件销量榜 TOP10

统计期间：截止到 2016 年 3 月 31 日

排名	状态	游戏名	原名	信息
1	NEW	勇者斗恶龙 怪兽统领者3	ドラゴンクエスト モンスターズ ジョーカー3	■Square Enix■RPG■2016年3月24日■5670日元
2	NEW	精灵宝可梦 黄（VC模拟）	ポケットモンスター ピカチュウ	■Nintendo■RPG■2016年2月27日■1200日元
3	NEW	战斗采掘师	BATTLEMINER	■Starsign■ACT■2016年2月10日■500日元
4	NEW	精灵宝可梦 红（VC模拟）	ポケットモンスター赤	■Nintendo■RPG■2016年2月27日■1200日元
5	NEW	精灵宝可梦 蓝（VC模拟）	ポケットモンスター 青	■Nintendo■RPG■2016年2月27日■1200日元
6	↓	方块塑造者 3D	キューブクリエイター3D	■Arc System Works■ACT■2015年7月15日■800日元
7	↓	立体猫咪大战争	とびだす!にゃんこ大战争	■Ponos■SLG■2015年5月31日■777日元
8	NEW	精灵宝可梦 绿（VC模拟）	ポケットモンスター 绿	■Nintendo■RPG■2016年2月27日■1500日元
9	NEW	暴走自行车 集结 超兽猎人	超チャリ走 あつめて！ 超兽ハンター	■Spicysoft■ACT■2016年2月24日■680日元
10	NEW	超级马里奥世界（VC模拟）	スーパーマリオワールド	New 3DS专用游戏 ■Nintendo■ACT■2016年3月4日■823日元

PSV 下载软件销量榜 TOP10

统计期间：截止到 2016 年 4 月 1 日

排名	状态	游戏名	原名	信息
1	NEW	浪漫沙加2	ロマンシング サガ2	■Square Enix■RPG■2016年3月24日■1800日元
2	NEW	初音未来 女歌手计划X	初音ミク -Project DIVA- X	■SEGA Games■MUG■2016年3月24日■7549日元
3	NEW	信长之野望 创造 战国立志传	信长の野望・创造 战国立志传	■Koei Tecmo Games■SLG■2016年3月24日■7302日元
4	NEW	死或生 极限沙滩排球3 美丽女神	デッド オア アライブ エクストリーム 3ヴィーナス	■Koei Tecmo Games■SPG■2016年3月24日■7302日元
5	NEW	家里蹲奋斗记 防伪	俺に働けって言われても 西	■Esmile■SLG■2016年3月17日■2000日元
6	NEW	胧村正（廉价版）	胧村正 PlayStation Vita the Best	■Marvelous■ACT■2014年3月6日■1500日元
7	NEW	数码宝贝世界 next 0rder	デジモンワールド -next 0rder-	■BNE■RPG■2016年3月17日■7344日元
8	NEW	圣剑传说 最终幻想外传	圣剑传说 -ファイナルファンタジー外传-	■Square Enix■RPG■2016年2月4日■1400日元
9	↓	我的世界 PSV版	Minecraft: PlayStation Vita Edition	■SCEJA■ETC■2015年3月19日■2592日元
10	↓	幽浮 未知敌人+	XCOM Enemy Unknown+	■2K Games■SLG■2016年3月22日■2590日元

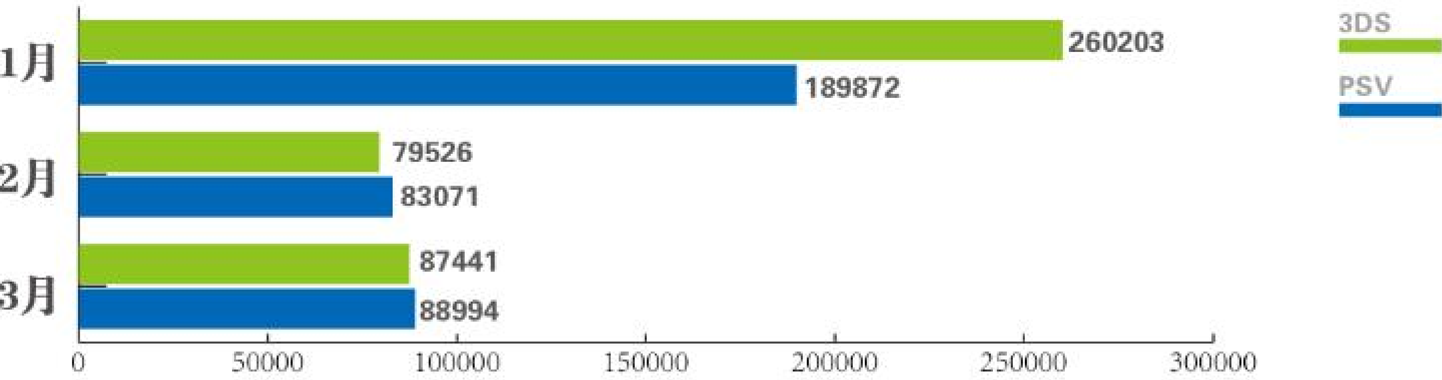
硬件销量（日本）

2016年1月4日～3月27日

机种	期间销量	2016年总销量	累积总销量
3DS	30万4326台	42万7170台	2046万1209台
PSV	28万3326台	36万1937台	474万4354台

月间硬件销量推移表（日本）

2016年1月～3月



进入2016年后，两台掌机的贩卖额差距主要出现在1月，而且还是1月的第1周，相信大家都能猜到，这是因为3DS的两款热门软件《怪物猎人×》和《怪物弹珠》在带节奏，相反PSV平台当时一片沉寂，最高销量的作品依然是早已推出的《我的世界 PSV版》；进入2月之后PSV开始反扑，第1周凭借《勇者斗恶龙 建造者 重建亚雷夫加尔多》、第3周凭借《舰队收藏 改》和《进击的巨人》带动硬件销量超过了3DS；3月也在第1周靠着《高达破坏者3》带了一波节奏，直到第4周《勇者斗恶龙 怪兽统领者3》才让3DS出了一口气，扳回一城。

黄金眼 GOLDEN EYE CROSS REVIEW



时隔数月，黄金眼终于再次和大家见面，这次带来的是出现本辑攻略里的大作点评，《真·女神转生Ⅳ 终结》并没有辜负系列的口碑荣获第一，而《祭品与雪之刹那》虽然分数低，但看完它的点评后我也想去买一个 PS4 版把玩一番了，好啦废话不多说，下面就让我们正式进入本辑的黄金眼吧。

评分规则：本栏目采取 30 分的评分制，总分在 27 分 ~ 30 分的为“黄金珍藏”级别，在 24 分 ~ 26 分的为“热血推荐”级别。

栏目主持 昴星团

勇者斗恶龙 怪兽统领者 3

■ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー3
■ Square Enix ■ RPG ■角色扮演
■ 2016 年 3 月 24 日■ 1 ~ 8 人■ 5670 日元■对应邂逅通信 / 无意识通信

3DS



系统	★★★★★
时髦度	★★★★☆
画面	★★★★☆

热血推荐

总分 26

《勇者斗恶龙 怪兽统领者》系列的最新续作。除了继承系列传统收录大量独具个性的怪物以外，本作还全新增加了“骑乘”系统，让地图探索方式变得更多样化。战斗则引入了“蓄力”系统，让玩家的战斗选择变得更为丰富。



果汁

本作虽然是“《DQMJ》系列”的正统续作，但世界观风格焕然一新，各种高科技建筑的遗迹以及充满谜团的故事展开都能让玩家耳目一新。最大的亮点莫过于“怪物骑乘”系统，在总共收录了超过500种怪物的本作里，每一只都可供骑乘，骑乘不仅可以装酷耍帅，更与区域的探索息息相关。比如有较深水域的地图，就可以骑乘水系的怪物潜入水底寻找新的通路。在战斗系统方面也追加了新要素，新追加的“蓄力”指令让战斗更添一份风险选择，并且也为捕捉高等级的怪物提供了一种新手段。怪物合成依然让人着迷，并且怪物等级达到一定加值便会觉醒新特性的设定也非常鼓励玩家进行合成。

9



三味线

虽然本作建模的描边效果使画面不太理想，但依然是合格线以上的水平。怪物收集、合成系统足以让人痴迷很长一段时间，更别提经过优化的战斗以及骑乘系统了。总的来说本作绝对是众多日式RPG中的一名佼佼者。

9



苍穹

骑乘系统在战斗和探索两方面都有相应的价值，细节的进化则让游戏的整体节奏感提升了不少。引入蓄力指令、取消雌雄设定令捉怪和配合更加简单快捷。不过售前大肆宣扬的“超过500种怪物”却以变色版居多，实际种类不增反减。

8

真·女神转生Ⅳ 终结

■真·女神转生 IV FINAL
■ Atlus ■ RPG ■角色扮演
■ 2016 年 2 月 10 日■ 1 人■ 6998 日元■对应邂逅通信

3DS



系统	★★★★★
难度	★★★★☆
剧情	★★★☆☆

热血推荐

总分 26

以氛围与高难度著称的《真·女神转生》系列”最新作，剧情基本与前作的《真·女神转生 IV》并行，以一位弑神者少年的视角左右世界的命运。沿袭并改进了系列传统元素，还新增了搭档、支援攻击等全新的战斗系统。



古林

画面水平与前作相似，在难度上却做了巨大的妥协。新玩家可以选择“乐园”与“对立”难度，轻松地完成游戏，同时老玩家也可以通过猎人程序与高难度体验过往的万分惊险。本作同样取消了月龄系统，大幅简化环境的复杂程度，同时改进了前作杂兵战过度繁复等诸多问题。新增的搭档及其支援系统让主角不再孤军奋战，而是有可以信赖的同伴陪伴身旁，略带温馨的剧情让日式RPG的轻度玩家也可以入坑。而沿袭自系列的恶魔交涉、恶魔合体、耳语技能等一系列特色也完整保留，全书中可登录的400多只恶魔加上除主线外的57个挑战任务，让本作的游戏内容十分丰富。可惜剧情深度稍显不足，不免让人扼腕。

9



白菜

比起前作，迷宫地图变得浅显易懂，战斗平衡性得到了改良，系统部分也变得更加亲切，是一款能够向RPG爱好者轻松推荐的作品。新老恶魔的外形设计更具统一感，对于FANS来说绝对是一大加分项。

9



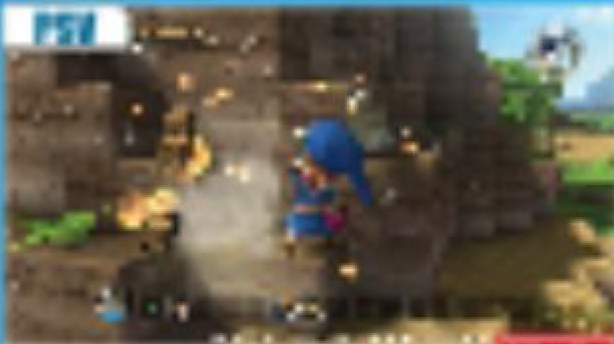
果汁

相较系列前作，本作在难度上进行了贴心的调整，难度的自由选择让新老玩家都能轻易适应本作。故事剧情全新而且氛围也较系列作要更显明亮。丰富的恶魔数量以及优化的系统让本作游戏性丝毫没有降低，是RPG爱好者的最佳选择。

8

勇者斗恶龙 建造者 重建亚雷夫加尔多

■ドラゴンクエストビルダーズ アレフガルドを復活せよ
■ Square Enix ■ RPG ■角色扮演
■ 2016 年 1 月 28 日■ 1 人■ 6458 日元■无对应周边



PSV

热血推荐

[illegible]

总分

25

[illegible]



苍穹

[illegible]作的场景、道[illegible]精美。故事模[illegible]的笔墨，流程[illegible]的形式展开，[illegible]始终保持目的[illegible]上丰富了可玩[illegible]常的防守战考[illegible]注重方法和技[illegible]

9



果汁

虽然很多人戏称之为《MC》的《勇者斗恶龙》版资料片，但本作其实既有《MC》的广阔自由度、亦有《勇者斗恶龙》的RPG风格。不过本作的任务提示不太明显，任务关键线索的内容也没有做标亮等处理，使得玩家很容易迷失游戏方向。

8



古林

虽然游戏素质颇高，但始终《MC》风格太过明显，不是该作爱好者可能会不太适应游戏的方式。不过本作的剧情还是满有意思的，懂日语的玩家想必经常会心一笑。建筑设计图让缺乏脑洞的玩家也能造出漂亮的房屋，是很方便的设定。

8

进击的巨人

■進击の巨人
■ Koei Tecmo Games ■ ACT ■动作
■ 2016 年 2 月 15 日■ 1 ~ 4 人■ 6480 日元■对应 PSV TV



PSV

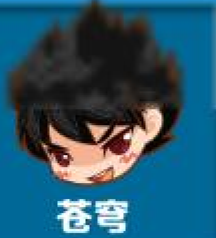
热血推荐

还原度	★★★★★
爽快感	★★★★☆
耐玩度	★★★☆☆

总分

24

改编自同名动漫作品，由擅长打造《无双》类游戏的ω-Force小组开发，剧情模式在动画版第一季的基础上加入了一些原创情节。官方于3月24日更新1.01大型补丁后，又追加了多人联机功能，角色和装备等级上限也进一步提升。



苍穹

[illegible]处就是对“立体机动装置”的还原，在空中喷射和飞驰的速度感极佳，而且与巨人周旋时的操作也简单容易上手，不会给玩家造成晕眩感。即使攻击目标都是“后颈”，但达成的手段也有多种，而且变身巨人的玩法也爽快感十足，只不过由于巨人的种类有限，在初期的新鲜感过后，整体打法还是会显得有些单调。装备开发系统构筑在“刷素材”的基础上，种类非常丰富，但后期的重复作业感太过明显。游戏在更新补丁前的难度跨度非常不合理，支持四人联机攻克难关的设定倒也平添了几分“共斗”的乐趣，可惜的是流程过短，值得探索和研究的要素也不多，耐玩度方面欠佳。

8



古林

故事与手感对原作的还原度都相当高，光这一点就已经是个合格的粉丝向作品了。玩家只需简单的操作就能做出充满速度感的华丽动作，角色的特色也能通过不同的技能突显。可惜本作通关后就进入无限的刷刷刷地狱，白金之路着实漫长。

8



昴星团

游戏对原作的还原度非常高，看似飘忽不定的空中打法在实际操作中却非常舒服，全程语音也非常厚道。但白金难度几乎建立在刷刷刷的基础上，还有战斗时建模之间的错位干扰会稍微让人觉得头疼，但总的来说是个不错的粉丝向作品。

8

初音未来 女歌手计划 X

■初音ミク -Project DIVA- X
■ SEGA Games ■ MUG ■音乐
■ 2016 年 3 月 24 日■ 1 人■ 7549 日元■对应 PSV TV



PSV

新鲜感	★★★☆☆
音乐	★★★★☆
画面	★★★★☆

总分

22

冠以“X”之名的《女歌手计划》系列”最新作，收录了V家近年的人气曲目，并增加歌曲串烧系的PV。新追加的“演唱会任务”系统让开启歌曲的方法有所改变，角色对话剧情让玩家在打歌之余还能欣赏到心爱角色之间的对话。



果汁

虽然增加了新的“演唱会任务”系统，但玩法并没有什么大改变，倒是PV中间插入的获取新衣服——也就是变身动画颇有观赏价值。衣服、饰品均有元素加成的设定其实在一定程度上削弱了游戏的自由度，毕竟玩家通常不会选择没有加成的衣服去打歌，而且开启新歌、获取衣服与饰品也必须要在任务模式中进行。歌曲串烧系PV素质优秀，可以从中听到本作没有收录进去的经典名曲混音版。新加入的角色对话比想象中的分量要多点，虽然选项一类的依然无关痛痒，但能看到角色之间的互动还是挺新鲜的。比较方便的一点是开启新的曲目后就能直接选择所有难度来游戏了。

7



三味线

本作收录的新曲子不少，数量也在保持在了30首以上。游戏在玩法上更加强调舞台要素，除了新增的“演唱会任务”模式使得曲子与角色有了属性对应的概念外，更加自由的编辑功能也让游戏的耐玩度更上一层楼。

7



昴星团

新收录的曲目非常多，服装也是多得眼花缭乱，但在往作的基础上，服装的加载速度快了不少，换装变得更加流畅。新追加的系统增强了游戏的可玩度，对话部分对以往角色不会说话的《初音》作品来说非常有新鲜感。

8

舰队收藏 改

■艦これ改
■角川 Games ■ SLG ■模拟・战略
■ 2016年2月18日■ 1人■ 6264日元■无对应周边



系统	★★★★☆
难度	★★★★★
画面	★★☆☆☆

总分 21

改编自大人气网页游戏《舰队收藏》的作品，相较原作改进了战斗系统以及行动方式。收录的舰娘数量丰富，到网页版2015年秋季活动为止的所有舰娘，并且立绘均以Live 2D的方式呈现。时间的把握也比网页版要自由许多。



果汁

延期多次后发售的作品，由于原作的火热程度使得本作备受期待，但拿到手后那劣质的画面、优化差劲并且相当简陋的UI让人一眼就感到望而却步。战斗画面的制作也毫无诚意，仅是放上一张立绘弄水上漂就算战斗的敷衍程度让人瞠目结舌。上述的缺点虽然相当恶劣，但若能忍受这些画面问题玩下去的话就能发现不少的乐趣：每回合行动需要合理安排抵抗敌人侵略、攻略不同的海图需要配置不同舰种进队、战斗指令的设定让提督更能掌控战况、建造舰船可S/L出想要的船等，让本作的战略性更显丰富。但本作对于系统的详细说明依然不足，加上原本就较高的难度，实在是难以吸引原作粉丝以外的人群。

7



白菜

游戏自身继承了网页版的要素，不过简陋的操作界面恐怕令玩家有些失望，战斗中的处理拖慢令人发指，将其作为PSV版的卖点简直是反效果。不过如果是没玩过网页版的玩家，从本作入坑倒也没啥问题。

7



纱迦

简陋的UI、纸片式的战斗、频繁的等待时间，使得玩家的上手体验并不好。但由于网页版原作本身的高度，使得游戏性方面有着足够的保证。而相比限制多多的网页版原作，PSV版能够随时游戏的特色比什么都重要。

7

刺客信条 编年史三部曲（中文版）

■ Assassin's Creed Chronicles
■ Ubisoft ■ A・AVG ■动作冒险
■ 2016年2月16日■ 1人■ 168港币■对应 PSV TV



动作	★★★☆☆
难度	★★★★☆
诚意	★★☆☆☆

总分 21

以潜行与刺杀为特色的《刺客信条》系列"一改传统玩法，将刺客的动作要素融入到横版闯关的模式中去从而诞生了本作。游戏收录了先后发售的三个国家篇章，刺客主角们的能力以及擅长的暗器都有所不同，玩法多样。



三味线

游戏的动作要素很丰富，多种潜行动作以及刺杀手法使得闯关方式十分灵活，无论是敌人密布的长廊还是机关遍地的神殿，只要细细思索，总能合理利用手上的暗器或刺客Helix能力度过难关。本作的画面表现力也不错，角色在翻窗爬墙、切换平面时的纵深感使得场景十分立体，这一点也被很好地融入到关卡谜题的设计中去，让人眼前一亮。但本作的瑕疵也非常明显，毫无亮点的剧情、只能说是"诡异"的BGM以及刺杀敌人时轻飘飘的打击感都使得游玩体验大打折扣。此外不得不吐槽的是本作的操作精准度要求过高，角色抗打能力又极其低下，因此某些场景常常会让人重复死亡，从而失去玩下去的兴致。

7



昴星团

3D场景中用2D玩法是一个不错的体验，而且本作中刺客的战斗能力十分弱，攻关十分依靠玩家的操作和战略能力。不过游戏的白金难度过高，再加上层出不穷的BUG更是让其难上加难，对不追求白金的游戏体验也有一定的影响。

7



果汁

游戏方式改为了2.5D式的横版过关形式，强调暗杀、重现三个国家风情的美术风格等等都是显而易见的闪光点。但操作感恶劣，体力槽形同虚设，要是不加上"刺客信条"之名那倒算是素质尚可的小品游戏。

7

假面骑士 斗骑大战 创生

■仮面ライダーバトライド・ウォー創生
■ BNE ■ ACT ■动作
■ 2016年2月25日■ 1人■ 6588日元■对应 PSV TV



打击感	★★☆☆☆
画面	★★★☆☆
还原度	★★★★★

总分 20

本作是《假面骑士 斗骑大战》系列"在PSV上的首个作品。作品收录了昭和与平成年代几乎所有的假面骑士，参战阵容极为庞大，另外在前作的基础上对战斗系统做了不少优化，相信能让粉丝们更畅快地享受整个游戏。



昴星团

虽然人物建模大多取自前作，但由于追加了众多昭和骑士，所以也不算偷懒。声优方面虽然已无法请回全部原作演员，但最新的作品均是原作演员配音，此外还有少数原作演员也有参与。还原度方面则是游戏最闪光的地方，敌方怪人和骑士们的招式和必杀技的动作都还原得十分到位，让玩家即使身处在游戏中也有着看特摄的感觉，另外每个骑士的最终形态几乎都有收录也是非常的赞，作为一款粉丝向作品绝对够格。战斗方面因为机能而限制了同屏人数，再加上帧数不太足的问题，导致PSV版与PS4版的操作手感有所不同，还有位于墙角时的视角问题也稍微影响游戏体验。

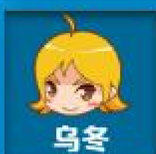
7



白菜

人物动作的还原度非常高，是整个游戏的卖点，但画面和帧数不敢恭维。战斗虽然有还原度极高的必杀技衬托，但是错位空气杀和墙角的视角问题总能让人哭笑不得，更别提会有放大招时报错退出的情况。

6



乌冬

制作方根据PSV的机能限制了同屏人数，割草时的爽快感与PS4版有所区别，但击破数要求也有降低。可使用角色几乎涵盖了所有作品，而且骑士的各种形态也得到了忠实还原，无论平成骑士粉丝还是昭和骑士粉丝都能满足。

7

高达破坏者 3

■ガンダムブレイカ-3
■BNE ■ACT ■动作
■2016年3月3日■1～4人■7344日元■对应PSV TV/交叉存档



系统	★★★★★
画面	★★★☆☆
爽快感	★☆☆☆☆

总分 20

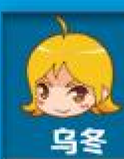
以钢普拉对战为卖点的《高达破坏者》再度袭来！本作追加了大量新机体和改造部件，玩家可以更加随心所欲地制造只属于自己的钢普拉，游戏剧情也改为更直截了当的“参加钢普拉大赛并获奖”的套路，更是有全程语音。



昴星团

游戏画面和前作比起来变化不大，但系统部分却有大幅的进化，部件的升级既可以用塑胶零件也可以直接使用其他部件合成，而且根据不同的合成方式还能给部件增加技能效果，玩家可根据自己的喜好随意给自己喜欢的部件搭配技能，为一台钢普拉增加了更多的可能性。本作追加的装饰部件不仅能给玩家DIY，在战斗也能作为选择性装备而提供了不少便利性。战斗部分的操作稍有更改，载具的系统依旧保留，但要击破重重敌军才能与对方队伍见面的战斗规则有点让人摸不着头脑，对战剧情中把前作中直接明了的战力槽等设定统统废弃，再加上本作的敌人数量众多，玩到后期不免会产生枯燥无味的厌恶感。

6



乌冬

系统方面确实有着大幅的进化，但在更新1.03补丁前，后期关卡的乱入敌人非常多，最低难度都要花费一小时左右，更新后乱入现象大幅减少，但才发现原本关卡内的杂兵也是多得数不胜数，完成一关的时间依旧要半小时左右。

7



果汁

相较前作收录了更多包括的巴巴托斯在内的零件。游戏玩法没有实质性变化，虽说再次改良了零件的升级方式，但居然追加了初代的稀有度设定，而且从第一关开始敌人的数量就相当多，注定是款刷刷刷毁按键的游戏。

7

祭品与雪之刹那

■いけにえと雪のセツナ
■Square Enix ■RPG ■角色扮演
■2016年2月18日■1人■5184日元■对应PSV TV



画面	★★★★☆
系统	★★★★☆
优化	★☆☆☆☆

总分 18

SE发行的传统类RPG，整体风格近似于往年的名作《超时空之钥》。故事全程在四季飘雪的大陆上展开，主人公作为护卫参与到护送女主人公刹那作为活祭品前往遥远之地的队伍当中。路途中遭遇的种种事件，为玩家展现了一部优质的群像剧。



白菜

首先要批判的是，扣分的主要原因在掌机版糟糕的系统优化上。切换场景读盘频繁，连在村子里进出小屋都要读盘6秒以上。战斗更是严重拖帧，处理命令明显延迟，非常影响游戏体验。在这款作品推出了PS4版的情况下，对比之后只能说PSV版完全没有购买必要。游戏本身的制作素质其实相当不错，主线流程推进快，故事节奏紧凑，隐藏要素也比较丰富。制作组刻意的复古设置——去除地图导航与自动存档要素，减少流程提示，都很容易让老玩家回想起以前玩硬派RPG的时光。画面虽然称不上精良但很有意境，BGM选用钢琴曲听起来非常舒心。ATB战斗加上创新的刹那系统也让战斗节奏非常紧凑。

6



乌冬

PSV版的读取时间非常长，还有战斗时效果一多就会出现拖慢现象，而且还是序盘就频繁有这种问题。游戏内容本身则不过不失，无论是系统、剧情还是音乐都走的是纯正日式PRG路线，喜欢日式RPG的玩家可以一试。

6



昴星团

以日式传统RPG为原点来进行制作的本作素质甚佳，系统、流程、无语音还有ATB的战斗方式都有传统RPG的味道，而且制作方在音乐方面也下足了功夫，画面的表现中规中矩，但V版的运行速度非常影响游戏体验，这里要着重扣分。

6

死或生 极限沙滩排球 3 美丽女神

■DEAD OR ALIVE Xtreme 3 Venus
■Koei Tecmo ■SPG ■体育
■2016年3月24日■1人■8800日元■无对应周边



系统	★☆☆☆☆
难度	★★☆☆☆
诚意	★☆☆☆☆

总分 17

玩家作为一位南国小岛的岛主，将《死或生》系列”中的9位女孩请到岛上来玩。游戏的主要玩法就是赚钱送礼，与女孩搞好关系之后可以让她换上你挑选的服装，还有钢管舞等过激内容，堪称一部高清互动写真集。



纱迦

本作的宣传让人以为和前两作相比有很大进化，然而和十年前的初代相比，本作在玩法方面几乎没有变化，新增的要素基本上都是唬弄人的。游戏的本质就是玩各种不怎么好玩的迷你游戏赚钱，然后看着妹子换上各种衣服搔首弄姿。整个游戏进程就是不断地重复，所谓的剧情和结局完全可以忽略不计，选曲相比板垣伴信时代有严重退步，惟一称得上进化的方面就是画面表现更好了。如果你对《DOA》美女不感冒的话，那真是找不到任何玩点了。游戏通过投票的方式只收录了9个妹子，泳装丰富度方面比起之前的作品来说单一了很多，除了偷懒和为DLC找借口外找不到其他理由。

5



白菜

作为“绅士鉴赏”作品，有着表现力远高于PSV版的PS4版，而且双版本存档并不共通，实在是很难让人不怀疑PSV版的存在价值。好在本作的迷你小游戏设计都非常单纯，对于只想悠闲玩游戏的绅士来说，还是有一定吸引力的。

6



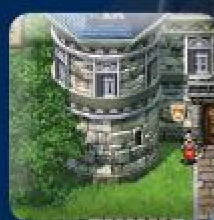
昴星团

作为用画面博取绅士们眼球的作品，却因PSV版与PS4版的机能差距使得PSV版的画面表现平平。虽然游戏的白金难度不高，但要花费大量的时间，不断地重复刷同一个小游戏只是为了赚钱、送礼和看结局画面，很容易让人感到疲倦。

6

下载空间站




在睽违了2个月之久的今天，焕然一新的《掌机王》终于再次与各位读者见面了！“下载空间站”是个全新的栏目，主要会为大家介绍近期PSV/3DS平台上比较有特色的下载专用游戏。在体验出色的精彩大作之余，不妨一起来了解一下这些物美价廉的作品吧，说不定真能从中发掘出别样的心头好呢？

栏目主持：古林



名侦探皮卡丘 新搭档诞生

名探偵ピカチュウ ～新コンビ誕生～

3DS

Nintendo	AVG	文字冒险・推理	日版	1500 日元
1 人	2016 年 2 月 3 日		无对应周边	全年龄

以人气萌宠皮卡丘为题材的一款冒险类游戏，玩家在游戏里扮演一名男孩与皮卡丘行走在小镇当中，为了侦破案件，既需与人类或口袋妖怪们对话收集证言，又要探索地区的小角落以搜寻证物。游戏中有时会进入特殊的动作场景，需要玩家把握时机进行按键，根据操作的结果可以看到男孩与皮卡丘之间的不同互动。收集完证据和证言后就能进行推理，在推理场景中，玩家只需根据提示通过一些简单的操作来辅助皮卡丘，即可成功破案。





寻找吧！大叔精灵+

みつけて！おじぽっくる+

3DS

BNE	ETC	其他	日版	600 日元
1 人	2016 年 3 月 2 日		无对应周边	全年龄

移植自2014年登陆手机平台的人气同名游戏。故事中，这些只有3～9cm高的大叔精灵来自别的世界，偶尔会误入人间界。而玩家需要做的，就是在房间里找出迷路的精灵并帮助他们回到原本的世界。大叔精灵各有各的性格，外貌是时下流行的“恶心萌”，只需触碰下屏以“寻觅→找出→收集”的简单操作尽可能收集他们即可。收集到的大叔会全部收录进图鉴内，总数多达50种以上，玩家可以在图鉴模式随意欣赏这些大叔精灵充满个性的特征。





不可思议国度的迷宫

不思议の国のラビリンス

3DS

Rideon Games	RPG	角色扮演	日版	648 日元
1 人	2016 年 2 月 10 日		无对应周边	全年龄

本作是2014年6月25日配信的《不可思议国度的酒场》的外传，女主角莉迪亚为了追寻传说中的秘宝而踏入了神秘的迷宫。游戏采用了自动生成迷宫的系统，每次挑战构造都会发生变化，而一旦主角被击倒，除了道具尽失外，等级也会还原，玩家能够依赖的只有自己的经验。作为系列特色的料理超过100种，除了用于回复满腹度外，还能提供各种增益效果。相比手机版，3DS版新增道具合成系统，并追加了新角色、新迷宫和新怪物，战斗平衡性也做出了调整。





无限的可能性

无限のデュナミス

3DS

Kemco	RPG	角色扮演	日版	1080 日元
1 人	2016 年 3 月 2 日		无对应周边	12 岁以上

充满复古氛围的幻想类RPG，以机械与魔法混合的世界为舞台。男主人公路克斯与身体的一半为机械构成的女主人公艾提尔公主相遇，不知不觉被卷入了国家与国家的纷争之中。本作的特征是武器成长系统，不断战斗就能习得技能，引出武器的潜力。另外通过装备属性环，还能习得有别与技能的“魔法”。女主人公由于是半身机械，能力无法靠升级来提升，需要消耗道具来进行改造强化。游戏还搭载面对弱小敌人时自动胜利的快节奏战斗系统。



家里蹲奋斗记 防伪



PSV

俺に働けって言われても西

Esmile	SLG	模拟	日版	2000 日元
1 人	2016 年 3 月 17 日		无对应周边	全年龄

“《家里蹲奋斗记》系列”的最新作，延续了“雇佣冒险者，派遣进迷宫，大门不跨躺着赚钱”的系列概念。玩家扮演的家里蹲主人公为了缴纳拖欠已久的房租，在祖母的帮助下不得已成为了冒险者派遣公会的首领，雇佣冒险者，为他们整备技能与装备，然后将他们派往迷宫探险，最后瓜分冒险成果。冒险者在迷宫中的行为全部交由AI完成，事前的整备很大程度决定了探险的结果。另外本作的队列系统还可以将8名冒险者按照前中后卫和辅助的阵型进行设置。



幽浮 未知敌人+



PSV

XCOM Enemy Unknown+

2K Games	SLG	模拟	日版	2590 日元
1 人	2016 年 3 月 22 日		无对应周边	15 岁以上

移植自PC平台的同名游戏，故事讲述由于地球受到外星人的侵略，各国政府创立了一支名为XCOM的秘密军事组织，而玩家则需要化身为XCOM的指挥官，率领地球防卫队的英勇战士向外星人发起抵抗。平时玩家的任务主要是建设基地、育成个性丰富的士兵、研究外星人持有的未知技术和定制作战计划等。PSV版包含了PC版的DLC，包括升级包“XCOM: Enemy Within”以及追加了新士兵、新武器的“Elite Soldier Pack”与“Slingshot Pack”。



水猫猫DX



PSV

アクアキティDX

TikipodLtd	STG	射击	日版	699 日元
1 ~ 2 人	2016 年 3 月 23 日		无对应周边	全年龄

本作的故事中，由于发生了全世界范围的牛奶短缺危机，猫猫们决定乘坐潜艇前往海底深处挖掘牛奶。游戏方式为水下射击，玩家除了要将路上出现的敌人歼灭外，还得在采奶成功后保护设备，并完成一些特殊任务。游戏战斗场景多达25种，关卡中还有紧张刺激的BOSS战在等着玩家。游戏画面较为复古，敌人“机械海怪”的设计取材于史前海底生物，尽管种类不算丰富，但每一种都有专属的破坏特效。本作还有不同的难度供选择，支持同时2人协力闯关。



鸽子男友



PSV

はーとふる彼氏

Devolver Digital	AVG	文字冒险	日版	1000 日元
1 人	2016 年 3 月 24 日		对应交叉存档	15 岁以上

一款充满个性的吐槽向乙女游戏，重制自PC上的同名作品。游戏中，玩家需扮演一位人类的少女，入学“帅气”鸟类们就读的名校圣皮乔内森学院，攻略角色无论是同学还是教师，全都是种类不同的雄鸟，非常有个性。角色立绘主要是鸟类的真实照片，给人一种真的在攻略鸟的感觉（笑），剧情也十分出人意料，常常毫无预兆地进入超展开。本次同时在PS4/PSV双平台推出，除了本传《鸽子男友》，还有外传《鸽子男友 假日之星》也不容错过。



小鸡快跑3D



3DS

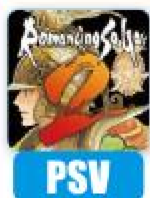
TOKI TORI 3D

Rainy Frog	ACT	动作	日版	400 日元
1 人	2016 年 3 月 23 日		无对应周边	全年龄

一款风格独特的横版卷轴游戏，玩家控制的是一只黄色的小鸡，以收集散落的蛋为目的在危机四伏的关卡中冒险。关卡中有着效果各异的道具，如能架桥的“桥”、能瞬间移动的“转移”、能吸收敌人的“鼻涕虫吸取器”等等……如何区分并使用这些道具是攻关的关键。另外如果发现关卡中途出现差错，还可以使用“倒带”功能，正如其名，这个功能能让游戏倒退，让玩家回到任意的位置重新游玩。游戏有4个大关，共80个以上的小关，内容相当丰富。



浪漫沙加2



PSV

ロマンシング サガ2

Square Enix	RPG	角色扮演	日版	2200 日元
1 人	2016 年 3 月 24 日		无对应周边	12 岁以上

《浪漫沙加2》是1993年于SFC平台发售的经典名作，游戏延续了前作的“自由剧本”系统，并融入了“世代交替”的概念，在当时看来标新立异。玩家扮演巴伦奴帝国的皇帝，与“七英雄”展开漫长的战斗。随着时间的推移，BOSS的能力会逐渐强化，而玩家队伍中的角色则会因为寿终正寝而强制死亡，必须从选拔出来的4名候补者中挑选一位继任皇帝之位，继续下一个世代的战斗。本次的PSV版收录了手机版追加的4个迷宫，并新增了多周目继承要素。




3DS

火焰之纹章if 白夜王国·暗夜王国

◆S・RPG◆Nintendo
◆日版◆2015年6月25日

在去年10月8日更新的“魔女の试炼场”过后，《火纹if》时隔5个月又推出了第三弹DLC，其中“泡沫の记忆篇”共有6个关卡，分为上下两部分在3月16日和3月23日分别解锁，剧情则描写了来自白夜篇结局和来自暗夜篇结局的两个不同世界线的子代角色们并肩奋战的故事，并且引出了初代透魔王**リュウレイ**，非常值得一看。此外，在“龙の门”还可以免费下载到“**アンナの贈り物2**”，能得到“**エリートの书**”和“**ブーツ**”各1个。下面就为广大读者介绍各关卡的详细内容。

壹：空蝉描く梦

配信日期	2016年3月16日	关卡难度	☆☆☆
DLC价格	1500日元（6关打包）	胜利条件	击破敌将
特别报酬	技の吸收の书、幸运の吸收の书（无限次）		

“泡沫の记忆篇”只能操纵系统指定的角色，且能力和装备都是固定的，在战斗中也无法获得经验值或升级，特别报酬惟有在我方全员生存的前提下过关才能得到。

本关地图取自白夜路线26章，中央的敌将不会主动开门出击，手持“夜刀神・空夜”的**カンナ**以及装备“风神弓”的**キサラギ**是我方的主要攻击手。开场解决两名法师后，不要急着把阵线向东推进，因为第1回合结束时西南角会出现敌增援，建议先在南侧的路口处布下防守阵势，解决3名飞龙骑兵后再攻向东侧。消灭东南角的敌军，拿到“调合药”和回复杖“夏祭”后就可以转头迎战西侧袭来的盗贼小队了（东侧小道的重甲骑士和枪兵直接无视），注意保护好后排的**ミタマ**，她的特技“五・七・五”是重要的回复手段。西北佣兵部队持有的“**アーマーキラー**”是对付守门将军的关键，开门后敌将和女仆都不会移动，只要先把人狼引出来击杀，再全力围剿BOSS即可。

贰：记忆の双剑

配信日期	2016年3月16日	关卡难度	☆☆☆
DLC价格	—	胜利条件	我方全体脱离
特别报酬	魔力の吸收の书（无限次）		

本关地图取自暗夜路线25章，场上共有3名敌将，击倒任意一人都能令通往脱出点的大门开启，因此不用跟正中央“剑之间”里的剑圣硬拼。开战后先向西南移动，救出孤立无援的**カンナ**，他强制为龙型无法还原（不能加入攻阵或防阵），因此切勿令其暴露在敌方“**ドラゴンキラー**”的攻击范围中。合兵一处后立刻向西北挺进，因为第6回合结束时中央的剑圣就会主动出击，故不能恋战。持有“**ブリュンヒルデ**”的**フォレオ**是惟一的上级职业，在需要打开缺口的关键回合应担当重任。地图上两个宝箱里都是救援杖“七难即灭”，路过时一定要回收。在与西北的敌将交手时，剑圣差不多就会追到身后了。不妨让龙形态的**カンナ**带着回复道具堵在路口负责断后，其他人组成防阵冲到脱出点附近，再用救援杖把他拉过来。



叁：揺れる面影

配信日期	2016年3月16日	关卡难度	☆☆☆
DLC价格	—	胜利条件	击破敌将
特别报酬	力の吸收の书（无限次）		

本关地图取自白夜路线18章，我方没有回复型职业，**マトイ**的“和の心”、**グレイ**的“甘党”是除道具外为数不多的回血手段。开战后注意避开石巨人的投石范围和暗沼，先往南侧绕行，用能自我回复的角色吸引火力，手持“雷神刀”的**シノノメ**负责击杀强力的敌人。地图上的墓碑附近会涌出敌援军，援兵身上带有少量回复道具，具体规律为：西南（第1回合结束）→东南（第3回合结束）→东北（第6回合结束）→中央（第8回合结束）。第7回合结束时西侧的敌将就会率领两名陪臣主动出击，因此前中期的战斗都在南侧展开，非常考验玩家分担伤害的战术和临场的判断能力。解决掉这些敌人后再去消灭中央的石巨人，随后按照逆时针的方式进军，击破西北的石巨人（北侧的陪臣团不会过来干扰）。最后直接向敌将发起猛攻，务求在一回合内将其击杀！



四：迫る亡失

配信日期	2016年3月23日	关卡难度	☆☆☆
DLC价格	—	胜利条件	敌全灭
特别报酬	守备の吸收の书（无限次）		

本关地图取自暗夜路线23章，不过由于初期缺乏有效的回复方式，不适合采用正篇那种“飞行运兵、上城偷袭”的战法。开战后稳扎稳打，手持“**ジークフリート**”的**ジークベルト**虽然是下级职业，但实力颇强。敌方的盗贼会在第3回合到达弓炮台附近，东南的城砦也会涌出敌援军，因此要尽快向西南进军，并以这里的城砦作为回复手段。随后建议让**イグニス**与**ジークベルト**或**ベロア**组成防阵，负责解决城门前的敌人，而**ルッツ**则与**ソレイユ**组队守在弓炮台射程外。一旦击倒城下持有“**アーマーキラー**”的敌人，我方援军会在次回合开始时于地图东侧登场，在**ジークベルト**与**フォレオ**临近触发对话前他们是不受控制的，因此需要帮其解决掉弓炮台前的盗贼。成功会师后就在弓炮台西侧构筑防线并稍作回复，准备迎战城门处涌出的敌援军（次回合西南还会再追加3个天马武者）。

战斗后半转为攻城战，城墙上的暗之公主速度高达24，缺点是不会间接攻击，而与其组成防阵的人狼同样实力不俗，务必在我方行动的回合内将她俩解决。之后东北和西北还有会小股敌援军，不过已不成气候。两个宝箱里分别是“逆刀”和“**サンダーソード**”，二者只能取其一。敌将虽然强劲，但并不像正篇里**タクミ**那样有“近接射击”的技能，固定为2格的射程也注定了他在失去左右护卫后任我方鱼肉的命运。

伍：淡く光满ちて

配信日期	2016年3月23日	关卡难度	☆☆☆
DLC价格	—	胜利条件	击破敌将
特别报酬	速さの吸收の书、魔防の吸收の书（无限次）		

初期的3名角色全部已转成上级职业，在前4个回合结束时，伴随着地形的变化，我方角色会从西南、东南、南侧分批登场，而且王族的子代也同样全部换成了上级职业，即使敌方有少许援军也毫无压力。解决对方的飞行部队后，就可以兵分三路向北挺进了。スメラギ和シエンメイ身上各有一个转职证“マスタ-プルフ”，给哪名角色使用、选择哪种上级职业，会影响到他们在最终战时登场的技能和装备（具体请参看右表）。由于从第8回合开始，地图南侧的城砦会陆续涌出吸血丧尸，而第11回合结束时东南和西南还有石巨人赶来，因此不要恋战。击倒两名敌将后，他们自身的意识会替玩家发动龙脉、打通中央的道路。最后一名敌将ミコト身上有妨害杖“ウイ-クネス”，建议先清掉周遭的杂兵再果断近身，引诱其换出防阵的后卫发动攻击，把将军击杀后她的守备力就会大幅降低了。



名字	上级职业	追加武器
グレイ	上忍	胧
グレイ	络缘师	巧者の手里剑
ソレイユ	ブレイブヒ-ロ-	勇者の剑
ソレイユ	ボウナイト	キラ-ボウ
ヒサメ	剑圣	叶隐
ヒサメ	兵法者	武者の刀
オフェリア	ソ-サラ-	エクスカリバ-
オフェリア	ダ-クナイト	ギンヌンガガプ
エポニ-ヌ	アドベンチャラ-	巧者の和弓
エポニ-ヌ	ボウナイト	巧者の和弓
ミタマ	战巫女	大祭
ミタマ	阴阳师	祸事罪秽
ディ-ア	バトラ-	リザ-ブ
ディ-ア	ストラテジスト	ウィ-クネス

终：果てぬ黎明

配信日期	2016年3月23日	关卡难度	☆☆☆
DLC价格	—	胜利条件	击破敌将
特别报酬	近接射击の书（无限次）		

泡沫记忆篇的最终战又要迎战透魔龙**ハイドラ**，BGM是由**シグレ**的声优细谷佳正哼唱的《if~**ひとり思う**~Remembrance》，激昂且动听！我方全员皆为上级职业，前一章由玩家主动转职的两名角色会习得15级的职业特技并携带一把追加武器。首先提醒一下，此役是否有角色战死除了影响过关时的报酬外，还会决定最终结局，想要看到真结局就必须以全员生存的状态过关，否则都是Bad Ending。

第一阶段的首要目标是破坏透魔龙的两个龙爪，如果同时向西北和东北分兵进军感觉压力较大的话，不妨先全军驻守在地图南侧，等敌人分批攻过来，这样能在局部形成兵力上的绝对优势（中央被孤立的角色直接用飞行兵种带出来）。从第六回合结束时开始，地图最南端会出现零星的敌方增援，派人在南侧一字排开占住位置可以阻止其刷出。切记惟有“夜刀神”才能对拥有“龙鳞”特技的透魔龙造成有效伤害，因此在进攻龙爪时的主攻手是两个**カンナ**。注意用“救出”特技或救援杖“七难即灭”把我方濒死的攻击手救出来。

破坏两个龙爪后地图东西各出现一处龙脉，地图南侧也会刷出一波敌军，建议提前布下阵势，便于在其出现后第一时间击杀。发动两处龙脉后不但可以打通中央的道路，而且BOSS面前的地板也会出现暗夜和白夜的纹章，地形效果变为“防御+10、回避+30、HP回复50%”。有如此强大的BUFF辅助，强如透魔龙也撑不了几回合，最后就安心欣赏别样的结局吧！

绊の白夜祭

配信日期	2016年3月16日	关卡难度	☆
DLC价格	250日元	胜利条件	击破敌将
特别报酬	圣痕の纹章（无限次）		

类似《觉醒》中“绊**の**夏”和“绊**の**秘汤”的福利向关卡，只要派亲子关系的角色出战，邻接时就能触发特殊对话，大量的文字内容足以满足对支援对话有爱的玩家。此外，在去年官网的人气投票中排在前4名的子代角色——**フォレオ**、**ディ-ア**、**エポニ-ヌ**、**オフェリア**以及2名隐藏奖励角色**シグレ**、**ミドリコ**，在到达地图北侧的神社门口时都能触发特殊事件，他们会纷纷换上和服，并有一张福利插画可供欣赏。



战场上的龙脉效果是“召唤出神轿、对范围内的目标造成99HP的伤害”。当我军到达地图北侧时，西北和东北都会出现增援；接近西侧的敌人后，西南出现增援，其中剑圣的身上带有饰品“**キツネのお面**”；与第2波援军交手后西北还会再刷出第三波敌人。提前做好准备，并利用鸟居下方的窄路口迎敌即可，整体难度不高。

绊の暗夜祭

配信日期	2016年3月23日	关卡难度	☆
DLC价格	250日元	胜利条件	敌全灭
特别报酬	英雄王の纹章（无限次）		

与“白夜祭”同类型的福利关卡，正篇中部分没有支援关系的角色，在战场上能触发特殊对话，想看完的话需要反复尝试。此外，在去年官网的人气投票中排在前4名的亲代角色——**レオン**、**マ-クス**、**カミラ**、**オボロ**以及2名隐藏角色**ツバキ**、**セツナ**，在到达地图东北的南瓜标志民房门口时都能触发特殊事件，他们会纷纷换上万圣节服装，并有一张福利插画可供欣赏。

战斗的难度同样很低，敌人都是带着南瓜头的吸血丧尸以及魔女，交手时只要注意魔女的传送（ワ-プ）技能即可。龙脉效果为“令南瓜炸裂，对范围内的敌人造成99HP的伤害”，战场北侧还有魔道、暗器和弓炮台供玩家利用，在“祭树”地形上待机每回合可回复50%的HP。敌方仅在第3、4回合结束时从地图西南和东南出现小股援军，其中东南的魔女身上带有饰品“**パンプキンヘッド**”。







3DS

怪物猎人X

◆ACT◆Capcom◆日版
◆2015年11月28日

JUMP・沸き立つマグマ

更新日期：2016年2月29日

任务类型	狩猎	主任务条件	狩猎1只溶岩龙		
任务等级	★7	副任务条件	破坏溶岩龙的头部和背鳍		
地点	火山	参加条件	HR4以上	契约金额	1200z
主任务报酬金额	12000z	副任务报酬金额	2700z	时间限制	50分钟

任务解说



任务中的溶岩龙为狩猛化状态，初始位置和濒死时的睡觉位置都在10区，只会在9、10区活动。完成任务后能获得用于制作"海贼J"系列武器和防具的素材"海贼Jチケット"。

マギ・堕转から救う者

更新日期：2016年3月2日

任务类型	狩猎	主任务条件	狩猎1只黑蚀龙		
任务等级	★7	副任务条件	破坏黑蚀龙的触角和翼		
地点	塔の秘境	参加条件	HR4以上	契约金额	1800z
主任务报酬金额	17100z	副任务报酬金额	2700z	时间限制	50分钟

任务解说

任务中的黑蚀龙为狩猛化状态，副任务要求的触角要在黑蚀龙进入狂龙化状态时才会显露出来。完成任务后能获得用于制作大剑"アモンの剑"和操虫棍"アラジンの杖"的素材"マギコイン"。



砂漠の大名・座する盾

更新日期：2016年3月4日

任务类型	狩猎	主任务条件	狩猎1只盾蟹		
任务等级	★7	副任务条件	破坏盾蟹的两爪背壳		
地点	旧砂漠	参加条件	HR4以上	契约金额	900z
主任务报酬金额	8700z	副任务报酬金额	2700z	时间限制	50分钟

任务解说

狩猛化盾蟹的任务，盾蟹的初始位置和濒死时的睡觉位置都在3区，会在1、2、3、4、7区活动。



怒发に挑めと狩猛な横暴

更新日期：2016年3月4日

任务类型	狩猎	主任务条件	狩猎1只金狮子		
任务等级	★7	副任务条件	破坏金狮子的角		
地点	原生林	参加条件	HR8以上	契约金额	2200z
主任务报酬金额	21600z	副任务报酬金额	2700z	时间限制	50分钟

任务解说

狩猛化金狮子的任务，金狮子的初始位置在5区，会在1、2、3、4、5、7区活动，濒死时会到7区睡觉。完成任务后能获得狩猛化金狮子的素材。



マガジン・红莲爆炎の王

更新日期：2016年3月9日

任务类型	讨伐	主任务条件	讨伐或击退1只炎王龙		
任务等级	★7	副任务条件	破坏炎王龙的头部和翼爪		
地点	火山	参加条件	HR8以上	契约金额	2200z
主任务报酬金额	21600z	副任务报酬金额	2400z	时间限制	50分钟

任务解说

炎王龙的初始位置在8区，会在2、4、6、7、8区活动，濒死时会到6区睡觉。完成任务后能获得"EX炎王龙チケット"还有用于制作双剑"红莲爆炎刃"和"ゾディアス"系列防具的素材"冥天の星くず"。



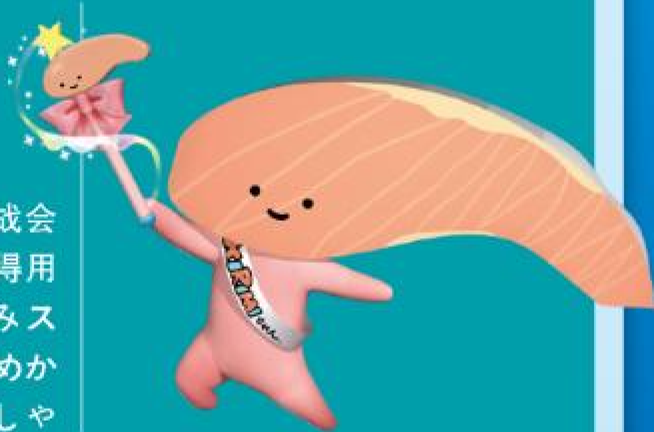
サンリオ・お魚たちを救え！

更新日期：2016年3月11日

任务类型	狩猎	主任务条件	狩猎1只水龙		
任务等级	★6	副任务条件	破坏水龙的头部和背鳍		
地点	孤岛	参加条件	HR4以上	契约金额	900z
主任务报酬金额	9000z	副任务报酬金额	2100z	时间限制	50分钟

任务解说

任务中的水龙为狩猛化状态，开始时出现在10区。由于孤岛10区的地形很大，所以和攻击范围大的水龙作战会轻松不少。完成任务后能获得用于制作随从猫武器"きりみステッキ"和随从猫防具"おめかしきりみちゃん"的素材"しゃけのきりみ"。



圆舞狩乱

更新日期：2016年3月11日

任务类型	狩猎	主任务条件	狩猎银火龙和金火龙各1只		
任务等级	★7	副任务条件	成功进行3次乘骑攻击		
地点	塔の秘境	参加条件	HR8以上	契约金额	3900z
主任务报酬金额	38400z	副任务报酬金额	2700z	时间限制	50分钟

任务解说

同场狩猎金银火龙的任务，けむり玉是必需品，但因为在けむり玉的效果中闪光玉将无效，所以建议先打飞空几率较低的金火龙。开始时入场的话会立马被银火龙发现，等20秒后再进入战场就只会被远处的金火龙发现了，金火龙平时只会在场地左侧活动，而银火龙只会在场地右侧活动，所以丢出けむり玉后把金火龙引到场地左侧对付即可，要记得按时用けむり玉保证不被银火龙发现。本任务没有任何特殊奖励，如果只是为了要金银火龙的狩猛化素材，建议去刷单只。



姿なき者・オオナズチ

更新日期：2016年3月18日

任务类型	讨伐	主任务条件	讨伐或击退1只霞龙		
任务等级	★7	副任务条件	–		
地点	塔の秘境	参加条件	HR8以上	契约金额	2200z
主任务报酬金额	21600z	副任务报酬金额	–	时间限制	50分钟

任务解说

直截了当的讨伐霞龙任务，省去了找它的时间，而且任务开始时就有支给品，非常省事，但要注意这毕竟是下载任务，霞龙的能力值非常高，防具没有强化到极致的话很容易被秒杀。完成任务后能获得用于制作防具的素材“EX霞龙チケット”。



电击・荒れ狂う海凶

更新日期：2016年3月25日

任务类型	狩猎	主任务条件	狩猎1只海龙		
任务等级	★7	副任务条件	破坏海龙的胸部并切断尾巴		
地点	孤岛	参加条件	HR4以上	契约金额	1600z
主任务报酬金额	15300z	副任务报酬金额	2700z	时间限制	50分钟

任务解说

狩猛海龙的攻击力本身就不俗，再加上极大的雷击攻击范围和背部狩猛化时的超大护身电球更是难对付，最好选用武士道风格应战。完成任务后能获得用于制作太刀“ライトワ–クス”、片手剑“イナズマワ–クス”、锤子“サンダ–ワ–クス”、狩猎笛“ブリッツワ–クス”、铳枪“ボルトワ–クス”和剑斧“ライコウワ–クス”的素材“デンゲキチケット”。



游戏王・美しき龙との决斗

更新日期：2016年3月28日

任务类型	讨伐	主任务条件	讨伐1只天回龙		
任务等级	★7	副任务条件	破坏天回龙的角和翼		
地点	禁足地	参加条件	HR4以上	契约金额	2100z
主任务报酬金额	20700z	副任务报酬金额	2400z	时间限制	50分钟

任务解说

与《游戏王》的联动任务，注意天回龙的血量和攻击力比平时要高出不少，要达成副任务的话最好使用可以乘骑的空战风格，翼可借助乘骑攻击破坏，在其倒地猛抽头部破角。完成任务后能获得用于制作随从猫装备的素材“运命のカ–ド”。



DMC・恶魔の如き重甲虫

更新日期：2016年4月1日

任务类型	狩猎	主任务条件	讨伐1只重甲虫		
任务等级	★7	副任务条件	成功进行2次乘骑攻击		
地点	原生林	参加条件	HR4以上	契约金额	1700z
主任务报酬金额	16800z	副任务报酬金额	2700z	时间限制	50分钟

任务解说

与《鬼泣》的联动任务，任务中的重甲虫在5区出现且为狩猛化状态，而且重甲虫原本的攻击力就特别高，狩猛化后如冲撞这类高伤害攻击即使是强化到最高级别的防具也吃不下几套，所以要时刻保持自身的体力充足，以免被秒。完成任务后能获得用于制作随从猫装备的素材“レッドオ–ブ”。



月下の夜会

更新日期：2016年4月1日

任务类型	狩猎	主任务条件	讨伐金火龙和银火龙各1只		
任务等级	★7	副任务条件	–		
地点	溪流（夜）	参加条件	HR8以上	契约金额	3200z
主任务报酬金额	31800z	副任务报酬金额	–	时间限制	50分钟

任务解说

与《MHP3》同名的金银火龙同场任务，虽然不是狩猛化怪物，但它们的实力还是不能小看。金火龙开a始时在2区，银火龙则在8区，因为它们的活动范围一致，所以很容易相遇，战斗时最好带上こやし玉把它们区分开，吃出猫饭技能“ネコのこやし玉达人”效果更佳。完成任务后能获得用于制作防具的素材“EX银火龙チケット”和“EX金火龙チケット”。



文 白菜　美编 咕噜



3DS	逆转裁判 6		Capcom
逆转裁判 6		日版	1人
预定 2016 年 6 月 9 日	对应周边未定		6264 日元
AVG	文字冒险		

在这个“劲作资讯”栏目中，编辑们会将以往作为“前线狙击”报道的内容整合起来，让读者们一次性了解到作品目前公布的完整情报。而《掌机王PLUS》的创刊第1辑，为大家带来的便是即将于6月9日发售的《逆转裁判6》的相关情报。主要角色大量登场，其中还有许久不见的神秘角色！大家在本辑报道中，也会进一步了解本作的系统。

新旧角色齐聚一堂！

希月心音

擅长心理分析的新人律师

『靠我的心理分析，让真相浮出水面吧—Let's Do This—』



成步堂事务所的新人律师，活泼且情感丰富的女生，总是元气十足地辅佐着成步堂与王泥喜。但是偶尔也有毫不遮掩地宣泄感情，给人带来困扰的一面。被周围的人评价还不够成熟，因此正为了能成为真正独当一面的律师而奋斗中。在法庭上拥有能从声音的语调中读出“感情”的特殊力量，让证人隐藏在心底的真相显露出来。



▲心音在本作中辅佐留在日本的王泥喜，在日本法庭上大显身手。



▲心音感受到证言与感情之间产生的不协调感。

那由他·萨德马提

异国的慰灵检察官

『我一定会制裁罪人，将被害者的灵魂引渡至冥界。』



库莱因王国的检察官，拥有国际检察官的资格，可以在世界上任何法庭上工作。对于庭审有着自己独特的思考方式，认为庭审是慰祭被害者在天之灵的一种仪式，而制裁罪人正是对被害者灵魂的救赎。他认为律师是阻碍自己救赎灵魂的敌对之人，因此对律师有着强烈的敌对心。平时言谈举止亲切并极具礼仪，但面对憎恶的罪人和律师时，会保持平稳的表情说出辛辣的词汇。



▲对于罪人的憎恶，来源于其独特的思考方式。



▲在法庭上会以库莱因王国的语言提出异议。

心音的力量——“心灵观测”

“心灵观测”是能够最大限度活用心音读取感情能力的系统。即使证言能够捏造，但人类的感情是无法隐瞒的。利用该系统，玩家能够从证人的证词和感情中找出矛盾，并引出进一步的证言。



◀找出证言的问题所在，并从下屏的喜、怒、哀、乐四种感情中选出与证言相矛盾的感情，追究到底！

绫里真宵

回归的灵媒师

『愿成步堂大人也能得到始祖大人的庇佑……开玩笑的，好久不见了~成步堂~』



“仓院流灵媒道”宗家之女，可以对死者灵魂施展灵媒的灵媒师。过去曾作为成步堂的助手共同解决案件，偶尔自身也被卷入案件之中，过着热热闹闹的每一天。如今为了继承宗家家业，在家族的发源地库莱因王国修行，并与来到库莱因王国的成步堂再会。



■站在律师助手席上的真宵，再次与成步堂并肩作战。



►与成步堂多年之后的重逢，不知两人之间有没有进展？

游戏系统

侦探部分

寻找案件的证据

调查案发现场，收集案件的证据。剧情得到发展后，可以调查的场所也会逐渐增加。即使是看起来与案件毫无关系的场所，也有可能隐藏着重要的线索。

《6》依然延续了系列的基本推进方式，让“侦探部分”与“法庭部分”交互进行来推进故事发展。案件发生后，在侦探部分中，玩家要调查案发现场，并向案件的关系者取证，以此收集证物和证言。而这些要素之后会成为玩家在法庭部分中战斗的武器，帮助玩家与检察官展开周旋，并从证人的证言中摸索出案件的真相。



▲依靠对话、调查、举证和移动 4 种行动，在各个现场搜寻证据。



▲在场景中可调查的部分会以明显地表示出来。



▲以不同的话题与证人交谈，就能获得不同的情报。

法庭部分

揭露矛盾，赢取无罪判决！

为了拯救无辜的被告，玩家扮演的律师要在法庭上揭露谎言与相互矛盾的证据，与证人和检察官展开对决，揪出案件的真相。证人所做的证言并不一定是绝对正确的，找到证言中与玩家已知情报有所出入的部分，进行威慑或举证，就能成功引出新的证言。





▲玩家扮演律师，与检察官展开对决，挖掘出案件的真相。



▲找到证言中的可疑之处。



▲提出异议！



▲引出全新的证言，成为通往真相的突破口。

《逆转裁判6》第一话介绍

本作的第一话内容，是库莱因王国的秘宝“始祖的宝玉”被盗走，警备员也遭到杀害。为了拯救被冠上杀人嫌疑的少年博库托・奇亚尼，成步堂龙一自告奋勇成为了他的律师。然而在库莱因王国，为被告进行辩护将会触犯“辩护罪”……

来到库莱因王国的成步堂所遭遇的第一起案件

为了迎接修行中的真宵，成步堂来到了库莱因王国。在等待真宵修行结束的期间，他在小导游博库托・奇亚尼的带领下于市内观光。然而就在此时，库莱因王国的秘宝“始祖的宝玉”被盗走，警备员也遭到了杀害。根据目击了整起案件的寺院住持珀特迪诺的证言，以及“御魂的托宣”所映照出的被害人死前所看到的景象，博库托以盗窃和杀人的嫌疑遭到逮捕。


▲秘宝被盗，警备员也被杀害，无辜的少年被送上法庭。

“辩护罪”？成步堂遭遇从未有过的危机

库莱因王国的法庭裁判，是没有律师的“灵媒裁判”。被告通常都毫无辩解余地就被认定为有罪。相信着博库托的成步堂为了阻止有罪判决，自愿作为律师为博库托辩护。然而当成步堂作为律师的身分暴露的瞬间，博库托的态度立刻发生了极大转变，不仅采取轻蔑的态度，也根本不肯说实话。而且如果成步堂要继续辩护，还会触犯到库莱因王国特有的“辩护罪”。



▲就算被所有人轻蔑，就算被冠上“辩护罪”的罪名，成步堂仍然选择继续辩护。

与案件有所关联的角色们

珀特迪诺・尼瓦加斯

寺院的住持兼音乐家





虔诚的库莱因教信徒，吉因寺院的住持。手持库莱因的民族乐器“达玛兰”，在灵珐跳起奉纳舞时会在一旁演奏。他会将证言以民族音乐的形式唱出来，其歌声能够俘虏连同法官在内的所有听众。作为案件的目击者站上证言台，自称看到了博库托杀害被害者的瞬间，握有解决案件的重要线索。

米塔马尔

博库托的忠犬



博库托养的小狗。平时藏身在博库托的小包中，当博库托遇到危机时，就会从包中飒爽登场，冲着对手嘶吼，是难得的可爱忠犬。拥有藏獒的血统。在案发当时也藏身在博库托的小包中，说不定身上会有重要的线索？

文 白菜 美编 香山



新作拼盘

业界资讯 新作拼盘

PSV	Fate/ 新世界		Marvelous
Fate/EXTELLA		日版	1人
预定 2016 年内	对应周边未定		售价未定
ACT	动作		

无人知晓的新世界（EXTELLA）！



▲招き荡う黄金剧场！很好奇可以匹敌固有结界的大魔术在次世代机种上会有怎样的表现力。

尼禄·克劳狄乌斯

阶职：Saber CV：丹下樱

与“御主”一同于月之圣杯战争中生还下来的获胜从者之一，持有卓越的剑技，能力平衡的Saber阶职。自称“皇帝”，无论面对敌我都保持着尊大的态度，但对御主抱有绝对的信任。



玉藻前



▲贤妻良狐的魔术攻击（物理）一如既往地犀利。

阶职：Caster CV：斋藤千和

与“御主”一同于月之圣杯战争中生还下来的获胜从者之一，擅长各式咒术的魔术师从者。性格捉摸不定，惟独对御主保持着从一而终的忠贞态度。

阿提拉

阶职：Saber CV：能登麻美子

初次于“《EXTRA》系列”登场的从者Saber，充满荣耀、富有理性的战士，然而身上散发出一股“空虚”感。其剑术毫无迷茫，战斗时会展现出猛烈的攻势。



◀来自手游《Fate/Grand Order》的高人气角色，在本作中会展现出怎样的风采呢。

新的境界！形态变化！



目前公布的情报中，豁然出现了红Saber尼禄的形态变化！全身包裹着盔甲，犹如古罗马斗士一般，身上亦缠绕着尼禄标志性的热情火焰，想必是相当强力的形态。变身后以拳为刃的尼禄，会向玩家展现出怎样的战斗姿态？这形态又代表着什么呢？







古今东西的英灵集结！

撕裂混沌之夜的希望！





Gunvolt CV：石川界人

拥有操纵电子能力的第七波动"蓝色雷霆"的能力者。体内寄宿着名为希安的能力者的灵魂，通过与她同调，能将自身的能力提升至限界。在过去的战斗中失去了很多珍贵的事物、身心疲惫的他，在与名为樱花的少女相会之后才慢慢振作起来。



亚裘拉 CV：増尾兴佑

继承因提倡第七波动危险论而失去性命的父亲的遗志与研究，为了根绝世上的能力者而不断战斗的少年科学家。虽然是没有第七波动的普通人，但通过独有的技术研发力和天才级的战斗感，战斗力凌驾于普通的能力者之上。



樱花 CV：近藤玲奈

没有第七波动的普通少女，过去在遭到不良能力者骚扰的时候被Gunvolt所救，此后就让Gunvolt居住在自己家中。似乎继承有某个财阀的血统，不过并没有公诸于众。性格有些天然呆，不过也因为温柔贤淑的态度，让她逐渐成为了Gunvolt心中的支柱。

被称为《洛克人》精神续作的《蓝色雷霆闪电枪》，在前作发售1年半后，终于公布了续作《蓝色雷霆闪电枪 爪》。本作依然由稻船敬二负责动作监修，保证了作品大受好评的动作感。本作的剧情紧接前作结尾，剧本保持前作风格，并且安排了前作的BOSS之一"亚裘拉"作为可操作角色登场。在前作中给玩家们带来不少麻烦的亚裘拉，如今终于可以由玩家来操作杀敌了。



◀与GV同样拥有空中移动、无敌、实弹护罩等能力，另外比起主要靠雷击鳞发动攻击的GV，可以复制BOSS招式的亚裘拉在某方面看来更有《洛克人》风格。

3DS	蓝色雷霆闪电枪 爪		Inti Creates
苍き雷霆 ガンヴォルト 爪		日版	1人
预定 2016 年夏	对应周边未定		1960 日元
ACT	动作		

20周年迎来最新作！











▲三种不同风格的村庄，居住在里面的居民自然也是习性太不相同。

自1996年发售第一作以来，在自然丰饶的牧场照顾动物、种植蔬菜与水果，与个性丰富的居民们交流、恋爱甚至结婚，享受暖洋洋生活的"《牧场物语》系列"，在今年迎来了第20周年纪念。本作在主人公居住的牧场周围设置了3个文化和生活习惯完全不同的村庄，而玩家要与3个村庄里不同的居民展开互动。主人公依然是性别自选，而包括结婚候补对象在内，风格都有着极大差异。牧场生活之余还可以养宠物、打工，纵享丰富的人生。

POCKET HALO 光盘视频收录

3DS	牧场物语 3个村庄的重要伙伴们		Marvelous
牧场物语 3つの里の大切な友だち		日版	1人
预定 2016 年 6 月 23 日	对应周边未定		5378 日元
SLG	模拟・经营		

太鼓音乐游戏＋冒险RPG再来！

3DS	太鼓之达人 神秘冒险		BNE
太鼓の達人 ドコドン！ミステリーアドベンチャー		日版	1～4人
预定 2016 年 6 月 16 日	对应分享游戏		5184 日元
MUG	音乐		

自从3DS的"《太鼓之达人》系列"引入RPG模式以来，这种为玩家竖立了明确目标的游戏模板大受系列FANS追捧，BNE也乐于将此优良传统继续发扬下去。最新作《神秘冒险》同样搭载了全新的冒险模式，演奏战斗也经过了进一步强化。另外在冒险模式下育成的角色，甚至还可以在支持1～4人联机的协力・对战模式中选用，再次刺激了玩家的投入感。当然曲目收录方面也没有放水，从2015～2016年间的热门曲目、话题曲目，到系列不可缺少的定番曲目面面俱到，共有70首以上的曲目可供玩家演奏。





▲印章本系统，完成特定的课题后会获得服装、音色、卡片等收集要素的类"奖杯成就"系统。

▶8人组合队伍，加上敌方最多可达16人共同参与战斗！游戏还有阵型概念。战斗中还可以发动"太鼓魔法"重创敌人或回复同伴体力。

◀本作的冒险是在全世界的神秘灵异地点进行，希腊、复活岛、南极大陆等名胜场景均收录其中。





文 秋沙雨　美编 Juxi

《塞尔达无双 海拉尔全明星》是移植自Wii U版《塞尔达无双》的加强版，本作在加入了Wii U版各种游戏内容的基础上还追加了不少新要素，虽然在画面的表现力上无法与Wii U版抗衡，但是丰富的游戏内容绝对会以超越Wii U版的水平来消耗玩家们的游戏时间。



3DS	塞尔达无双 海拉尔全明星	Koei Tecmo Games
ゼルダ无双 ハイラルオ－ルスタ－ズ	日版	1～4人
2016年1月21日	对应 amiibo	5143日元
ACT	动作	本文对应游戏版本：1.01

系统介绍

操作说明

键位	功能
Y	弱攻击
X	强攻击
B	回避
A	必杀技
左摇杆	移动
十字键←/十字键→/右摇杆	视角转换

键位	功能
ZL/十字键↑	注目
ZR/十字键↓	魔力解放
L	防御/转向角色的正面
R	使用道具
START	菜单画面

战斗画面



1 体力
2 必杀槽
3 部分角色特有的强攻击槽
4 目标剩余体力
5 魔力槽
6 我方剩余势力
7 小地图



1 战场地图
2 目前所操作的角色
3 可以切换的角色
4 尚未解锁的可切换角色
5 妖精魔法
6 当前可使用的道具
7 当前杀敌数
8 目前的任务
9 在本次战斗里获得的卢比
10 操作角色的等级与经验值

角色名字中日文对照表

日文名	中文名
リンク	林克
ゼルダ	塞尔达
インパ	因巴
シ－ク	希克
ラナ	拉娜
ガノンドロフ	加农多洛夫
ダルニア	达鲁尼亚
ルト	路德
アゲハ	扬羽
ミドナ	米多娜
ザント	桑德
ファイ	Fi
ギラヒム	基拉希姆

日文名	中文名
シア	希亚
ヴァルガ	瓦尔加
ウイズロ	维兹洛
真のミドナ	真正的米多娜
子供リンク	小孩林克
チンクル	金克尔
リンクル	林克尔
スタルキッド	骷髅小子
トゥ－ンリンク	猫眼林克
テトラ	特托拉
ハイラル王	海拉尔王
メドリ	玫德丽（在3月25日配信）

攻击类型

弱攻击与强攻击



弱攻击与强攻击类似于“《无双》系列”的普通攻击与蓄力攻击。Y键对应轻攻击，X键对应重攻击，通过Y→Y→……→X的顺序能够使用不同类型的强攻击，强攻击都附带属性效果，在打小BOSS或BOSS的时候多使用强攻击是非常有利的。

强攻击每个阶段的特殊攻击我们都以“C+数字”的形式来称呼，其命名规则如下：

C1（特殊攻击）	X
C2	Y→X
C3	Y→Y→X
C4	Y→Y→Y→X
C5	Y→Y→Y→Y→X

以此类推。

特殊攻击

在传统的“《无双》系列”里各角色的特殊攻击绝大多数都是通过蓄力攻击衍生出来的，而本作里的特殊攻击都统一为X键，不同角色的特殊攻击能够附带不同的效果，例如林克的特殊攻击是长按X键就能够蓄力发动回旋斩，希克的特殊攻击则是在发动强攻击之后弹琴使出不同属性的攻击，每个角色的特殊攻击都有着各自的特点，善加利用能够更有利于玩家在战场的发挥。

属性

在本作里，无论是角色自身还是角色所使用的武器都存在着属性的设定，附带属性的攻击能够给予敌人各种特殊的效果。而如果敌方所使用的攻击为角色的弱点属性，那么角色在战斗时受到的攻击伤害就会比其他敌人所造成的攻击伤害更大，这部分属性伤害可以通过让角色学习对应的徽章技能来减少。

属性	效果
水属性	被水属性攻击打中的敌人在一定时间内会持续不断受到伤害
火属性	被火属性攻击吹飞的敌人在落地时产生爆炸效果，给予周围的敌人额外伤害
雷属性	在敌人浮空期间给予敌人的伤害增加
光属性	在给予多个敌人连续攻击时伤害输出的效果增加
暗属性	在给予单个敌人连续攻击时伤害输出的效果增加

道具

在传奇模式里玩家可以在流程中获得各种各样有助于跑地图、拿收集要素或者对付各种BOSS的道具，这些是在流程之中必定能够拿到的东西，每个道具都有自己的特殊功能，平时在战斗时也能够进行使用，同时还是某些敌人的弱点道具。

玩家在中后期关卡里所获得的道具不会受到关卡顺序的限制，在自由模式或者传奇模式里游玩初期的关卡时也能够进行使用。

打倒部分敌人还有一定几率能够获得增强道具威力的提升效果，让操作角色学习对应的辅助技能之后能够延长效果的持续时间。



道具名称	入手方法	作用
药瓶（クスリ）	在角色的技能徽章页面里学习技能“あきビン1”	使用药瓶来回复体力或者获得各种附加效果。如果给角色学习技能“あきビン2”、“あきビン3”的话，还能够解锁药品的携带数量上限，最多能使用3次药瓶
炸弹（バクダン）	袭いかかる暗	用来爆破石头或者有裂痕的墙壁，也能够用来攻击敌人，是モリブリン与铁盾モリブリン的弱点道具。提升威力之后爆炸范围与威力都会增加。攻略巨大魔兽“キングドドンゴ”时必要的道具
陶笛（オカリナ）	神秘の森の魔女	3DS版新追加的道具，吹奏时会暂时进入无敌状态，能够瞬移到地图上点亮过的“大翼の石像”。“大翼の石像”需要在靠近后按Y键进行点亮
弓与箭（弓と矢）	神秘の森の魔女	用来打倒デクババ的道具，也能够对一般的敌人造成一些小伤害并产生短时间的硬直，是ビッグポウ和アイスビッグポウ的弱点道具。当敌人身上出现弱点粉碎槽时使用弓箭射击的话就能够让弱点粉碎槽的出现时间稍微延长。提升威力之后可以一次性射出大量的箭矢，攻击范围扩大。攻略巨大魔兽“ゴ–マ”和“ガノン”时必要的道具
回旋镖（ブ–メラン）	暗き谷の魔女	用来破坏触手墙壁的道具，如果对一般敌人使用的话就能够让敌人短时间内昏迷，是タ–トナック和スタルマスタ–的弱点道具。提升威力之后会产生龙卷风，让敌人处于浮空状态。攻略巨大魔兽“テスチタ–ト”时必要的道具
勾爪（フックショット）	影の王	能够从下方移动至上方的道具，在战斗时能够用来缩短与敌人之间的距离，是ガ–ナイル与サラマンダイル的弱点道具。提升威力之后使用勾爪命中敌人，然后再使用一次勾爪就能触发让“月亮”掉下来砸敌人的特殊攻击。攻略巨大魔兽“ナルドブレア”时必要的道具
锤子（ハンマ–）	新たな异变	3DS版新追加的道具，能够用来打倒チュチュ，同时还能让周围的敌人进入昏迷状态，是オヤブリン和石铠オヤブリン的弱点道具。攻略巨大魔兽“ジ—クロック”时必要的道具
妖精	冒险模式	仅在冒险模式内的个别战场里才能使用的道具，而且在通关该战场之后就会消失。在有妖精出现的战场里会存在着个别有着结界的据点，结界会对我方角色造成各种负面效果，这些结界需要靠妖精来消除，而获得妖精则需要占领妖精所在的据点，获得妖精后前往有结界的据点里使用妖精就能够解除结界

魔力解放

魔力解放也就是传统“《无双》系列”的无双觉醒，血槽左边的竖条槽便是魔力槽，魔力槽的积累只能通过魔法壶（魔法**のツボ**）来进行，魔法壶的获得有三种手段：割草、砸罐子以及打敌人掉落。

按下R键即可进入魔力解放模式，在魔力解放期间，角色的攻击力和速度会有所提升，受到敌人攻击也不容易产生硬直，受到**ギブド**类敌人的强制硬直攻击时也能够完全免疫。在冒险模式里进入有结界的据点时也不会受到负面状态的影响。在魔力解放状态下按A键消费所有魔力还能够发动让敌人强制倒地的弱点粉碎最后一击。

在魔力解放状态下不断打倒杂兵的话还能够获得一些额外的奖励，例如卢比的获得数提升、经验值增加等等。如果敌人是黑魔女军队（即由希亚、瓦尔加、维兹洛所率领的军队）的话，提升奖励所需的杀敌数就会有所减少。

右边列出魔力解放所需的杀敌数，括号里的数字为黑魔女军类敌人的所需杀敌数。

魔力解放奖励内容	所需杀敌数
获得的卢比量增加	25（20）
获得的经验值增加	50（40）
回复体力的爱心出现几率提升	75（60）
稀有素材出现几率提升	100（80）
高等级武器出现几率提升	130（100）



热门攻略 攻略透解 ▼塞尔达无双 海拉尔全明星

必杀技

[illegible]



弱点粉碎（ウィークポイントスマッシュ）

[illegible]的读者们想必对这个系统并不陌生，与《真・三国无双7》里使用对应弱点属性的武器才能发动的弱点粉碎不同，本作中的弱点粉碎则更侧重于让玩家瞄准敌人的硬直瞬间，在敌人发动某些强攻击前后会出现硬直，这时候他们的头上就会出现弱点粉碎槽，将弱点粉碎槽全部打掉之后就能够发动强大的弱点粉碎攻击。而在这些敌人当中比较特殊的就是赞德，玩家需要防御住赞德的强攻击之后赞德的头上才会出现弱点粉碎槽。

如果敌人在弱点粉碎槽被打空的情况下被吹飞到远处的话，敌人周围就会出现一道圈，当玩家踏入圈内时就会触发弱点粉[illegible]圈内的话，这道圈就会消失，同时敌人的弱点粉碎槽也会回复至全满的状态。

弱点粉碎系统同时也是攻略巨大魔兽的关键所在，一般情况下玩家的攻击对巨大魔兽是起不到任何作用的，当它们露出空隙时使用道具让他们倒地，当巨大魔兽倒地时它们的头上就会出现弱点粉碎槽，这时玩家的攻击才能够对BOSS有所作用。



商店

徽章店（バッジ屋）



在本作里，等级的作用基本是用来提升攻击力和体力上限，而轻攻击、强攻击的追加以及其他辅助效果的学习则全部都集中在徽章技能树里。在菜单页面里按R键即可进入到角色育成页面，来到徽章店便可以进行学习技能，技能的学习需要消耗卢比[illegible]越是学到后面，技能所[illegible]稀有度就越高。

[illegible]要通过在战场里击败据[illegible]级以上的敌人才会出现，素材出现时图标为小布袋的标志，玩家需要亲自去捡取才能获得素材，如果无视掉的话，那么在战斗结束后素材这些也无法拿到手。

训练所

[illegible]每个角色之间的等级[illegible]的，有时候用一个角色[illegible]忽略掉另一个角色的成[illegible]的"训练所"能够解决[illegible]个难题，在训练所里玩[illegible]花费卢比让角色进行升[illegible]可操作角色里等级最高的一个便是可提升等级的上限。举个例子，在所有角色里林克的等级是最高的，目前已经达到了40级，那么在训练所里花钱给其他角色进行升级时最多也只能够升级到40级。

药店（クスリ屋）



药品的效果分为小、中、大三种，合成效果小的药品需要消耗铜等级的素材，合成效果中的药品需要消耗银等级的素材，合成效果大的药品需要消耗金等级的素材。除此之外合成药品还需要消耗卢比。

在药店里可以通过消耗素材和卢比来合成药品，药品的作用会影响到战场里获得的武器，例如让获得武器数增加、让获得武器的星星数（等级）提升，甚至还有影响到武器本身技能的药品。药品的种类和金甲虫的获得数量有关，获得金甲虫的数量越多，玩家可合成的药品种类就越丰富。

药店升级所需的金甲虫数量见下表：

等级	所需金甲虫数量	药瓶的回复量变化
1	–（初始等级）	体力5格
2	3只	体力5格，必杀槽0.5条
3	12只	体力10格，必杀槽0.5条
4	45只	体力10格，必杀槽1条
5	90只	体力15格，必杀槽1.5条

药品效果一览

药品名称	药品效果
ドロップ药・弱/中/强	在战场里获得的武器数量增加（效果：小/中/大）
ランク药・弱/中/强	获得的武器等级提升（效果：小/中/大）
スタア药・弱/中/强	获得的武器星星数增加（效果：小/中/大）
スロット药・弱/中/强	获得的武器里技能槽的数量增多（效果：小/中/大）
空白药・弱/强	获得的武器里空白槽出现的几率增加（效果：小/大）
攻击药・弱/强	获得的武器里出现攻击类技能的几率增加（效果：小/大）
属性药・弱/强	获得的武器里出现属性类技能的几率增加（效果：小/大）
对敌药・弱/强	获得的武器里出现针对敌人种族类技能的几率增加（效果：小/大）
收集药・弱/强	获得的武器里出现收集类技能的几率增加（效果：小/大）
击破药・弱/强	获得的武器里出现击破敌人类技能的几率增加（效果：小/大）
特殊药・弱/强	获得的武器里出现特殊类技能的几率增加（效果：小/大）
アイテム强化药	让道具处于提升效果的状态
ガード破坏药	玩家所操作角色的攻击能够破除敌人的防御
必杀技回复药	回复必杀槽
经验值增加药	操作角色所获得的经验值增加
ルピー增加药	获得的卢比数量增加
レア类素材增加药	稀有素材的掉落率提升
WPゲージ削り药	攻击敌人的弱点粉粹槽时效果提升
对ボス攻击增强药	针对巨大魔兽的攻击力增加
对ボス魔力吸收药	能够从巨大魔兽处吸取魔力
フード增加药	食物出现数量增多
ごちそう药	美味类食物出现率增加
サカナ药	鱼类食物出现率增加
ゲテモノ药	怪异类食物出现率增加
饮み物药	饮用类食物出现率增加
植物药	植物类食物出现率增加

ジャンク屋

在本作里部分角色有着可以使用多种武器的设定。武器基本都是通过在战场里开启宝箱获得，一开始玩家使用的武器可装备的技能数很少，到后期便能够获得等级更高而且可装备技能数更多的武器。例如林克的初始装备是片手剑“骑士の剑”，在传奇模式中期通过开宝箱便能够获得攻击力更强而且技能槽更多的片手剑“ホワイトソード”。当手上的武器多起来的时候，玩家就可以进行武器技能之间的合成，将一把武器的技能转移到另一把武器上，合成之后技能被抽取出来的武器便会自动消灭。需要注意的是能够进行技能合成的只有技能有空槽的武器，相同的技能不能够进行重复合成。

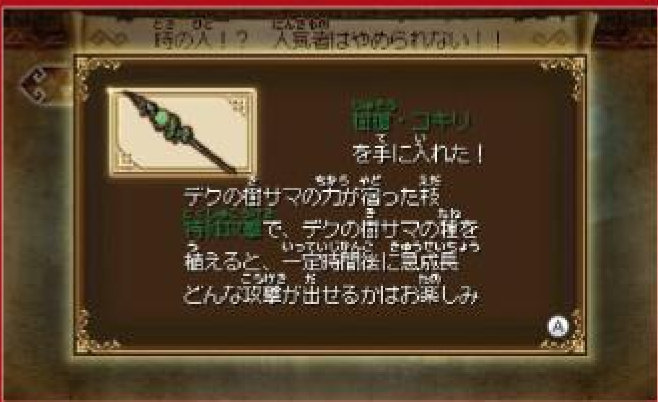
同一把武器里可以装备的技能类型是有上限的，在同一把武器里能够装备6种收集类的技能、6种攻击类的技能、5种属性类的技能、2种增强类的技能以及对敌类、特殊类、击破类、传说类各1种。举一个例子：一把武器有着6个技能槽，当中有一个对敌类的技能“对空”，那么在玩家进行合成的时候就不能把其他的对敌类技能给合成进去了。



角色的武器

在战斗时的攻击输出除了取决于角色自身通过升级来提升的攻击力之外，武器及其自身的技能也是让玩家能够在战场上一骑当千的关键。

在本作里大多数角色都只有一种武器，只有部分角色（例如林克、塞尔达、拉娜、因巴等）能够使用两种或者两种以上的武器。而除了“マスタ-ソ-ド”之外的每种武器都分为4个等级，等级越高的武器攻击力越高，技能槽的数量也就越多。第4等级的武器攻击力比Wii U版大幅提升。





战场换人





在战场里，玩家可以通过触碰下屏的角色头像来切换操作角色。有些时候战斗刚开始时是无法切换角色的，将战场的流程任务完成到一定阶段之后就会陆续解锁可切换角色。需要注意的是，任意一个可操作角色死亡就会导致战斗失败。

可切换角色除了能够让玩家在任意角色之间来回切换之外，还能够通过菜单（START键可打开）的指令系统来指挥这些角色的行动，可以让他们去保护特定的角色、去占领指定的据点或者去对付特定的敌人。如果在战场里想要获得金甲虫或者心之碎片等收集要素，也能够指挥角色前往所在地区，等他们抵达之后就切换过去解锁收集要素。

战斗菜单

在战斗时，玩家按下START键就能够暂停游戏并打开菜单，在菜单里玩家可以进行战况的确认以及指挥其他可操作角色。菜单各项目的内容如下：

●ミッションリスト

查看目前需要完成的主线任务与支线任务。

●命令

对其他可操作角色下达命令。

●情报履历

查看战斗里出现过的系统提示或角色台词。

●战场情报

查看各势力主战力角色的体力情况和各据点的占领情况，战场里的各据点名称可以在这里进行确认。

●战况

可以查看胜利条件、败北条件和当前任务。

●プレイヤー情报

能够查看玩家所操作角色的情报和基本操作方法，在接触到一个新的操作角色时可以来这里查看一下对方的战斗风格特点。同时还能确认该角色的武器技能以及在本场战斗里金甲虫的出现条件。

●チュートリアル

可以重新确认游戏的各种操作或者教学。

●环境设定

可以进行游戏的设定。在“ゲ-ム设定”部分可以选择是否显示所有敌人的体力槽（如果选“OFF”的话就会只显示能够掉落素材的敌人的体力槽），“战中ム-ビ-”可以选择在冒险模式是否跳过战斗里会出现的各种游戏影像（例如敌人的登场影像），在“ミッション确认”里可以选择在出现任务时游戏是否会暂停。在“操作设定”部分里可以选择上下或者左右镜头的转向是顺时针还是逆时针，“音量设定”里则能设定BGM与效果音的大小。如果想要到最初的默认设定的话在每个大项目下选择“初期设定に戻す”即可。

●途中セ-ブ

中途存档之后返回游戏主页面，能够保留该战场的游戏进度，在游戏主菜单选择“再开”就能够继续游戏，但是当选择其他模式或者其他战场时就会删除该进度的存档。

●最初からやり直す

只有在冒险模式才会出现的项目，选择之后能够从头开始玩该战场。

●シナリオ选择に戻る/マップに戻る

返回剧本选择页面或者大地图。

主要模式介绍

传奇模式（レジェンドモ-ド）

简单来说就是剧情模式，共分为“序章”、“时のオカリナ篇”、“トワイライトプリンセス篇”、“スカイウォ-ドソ-ド篇”、“终章”、“ガノンドロフ篇”、“最终章”、“绿衣の少女篇”和“风のタクト篇”九个部分，近半数可操作角色的解锁和道具获得都需要通过该模式来进行。传奇模式每个战场都有两只金甲虫、一个心之器和心之碎片。已经通关的剧本之后都可以在自由模式进行游玩。



自由模式（フリ-モ-ド）

战场的内容基本和传奇模式相一致，惟一的不同就是自由模式不会限制可选择角色，在传奇模式里玩家在每个战场里的可操作角色都是固定的，而在自由模式里就没有这一限制。玩家可以同时选择多个操作角色来在自由模式的战场里战斗。



冒险模式（アドベンチャ-モ-ド）



该模式共有6张大地图，除了“ごほうびマップ”之外，其他5张地图里每张都拥有超过60个以上的战场来让玩家们探索。玩家需要将任意一个战场通关之后才能够开启该战场周围的新战场。

在该模式里也有金甲虫、心之器与心之碎片的收集。在该模式里，战场的评价关系到部分可操作角色的解锁，同时在该模式里还能够获得各角色的新武器。在部分战场的战斗拿到S评价也能够自动获得心之碎片或心之器等，然而很多战场的S评价奖励都是灰色的，这时候就需要玩家使用在冒险模式里战斗胜利所获得的道具来地图里进行探险。

需要注意的是S评价奖励里心之器和心之碎片的获得要求是使用该角色来进行通关才能够达成。



当地图上某个方格里的奖励内容是灰色的时候，这时候就需要玩家使用在冒险模式的战斗里拿到的道具来对该方格的地图进行探索。

探险的方法是在该战场上按X键，这时候就会进入探索模式，使用手上的道具来找出隐藏的通路，这时候便能够解锁S评价奖励或者让敌人出现。

我的妖精（マイフェアリ-）



“我的妖精”是3DS版新加入的育成要素，能够让玩家自由培育属于自己的妖精，让它们给玩家的战斗带来更多的方便。

妖精需要通过冒险模式来获得，在冒险模式里选择地图时如果在报酬页面里找到妖精的图标就代表这个地图里有妖精出现，在进入战场后妖精会随机出现在任意一个据点的罐子里，打碎罐子之后就能获得妖精。

培育妖精还需要为妖精寻找能给它们穿戴的服饰，服饰的获得也是通过冒险模式的战场通关来入手。

鉴赏模式（ギャラリ-）

鉴赏模式分为角色鉴赏（キャラクタ-鉴赏）、音乐鉴赏（サウンド鉴赏）、壁纸鉴赏（イラスト鉴赏）以及奖章一览（メダル一览）四个部分。角色鉴赏能够观看已获得角色使用各武器的建模以及换装等，音乐鉴赏是用来欣赏本作里的各种乐曲。壁纸鉴赏与金甲虫的收集紧密相关，本作共有九张壁纸，每张壁纸需要20张拼图才能够凑齐一整张。而奖章一览可以视为玩家对游戏内容的完成度。本作共有46个奖章，大部分收集类的奖章都会在标题旁显示目前的进度。



传奇模式的收集要素

心之碎片（ハ-トのかけら）与心之器（ハ-トの器）



心之器和心之碎片的作用都是增加角色的体力上限，必须让操作角色来开启宝箱才能够获得。

心之器是直接能让角色的体力增加一格，而心之碎片则是需要集齐4个之后才能增加一格。心之器一般是隐藏在野外的石头后或高台上，需要道具的辅助才能够获得，而心之碎片都是占领指定的据点之后才能够拿到。

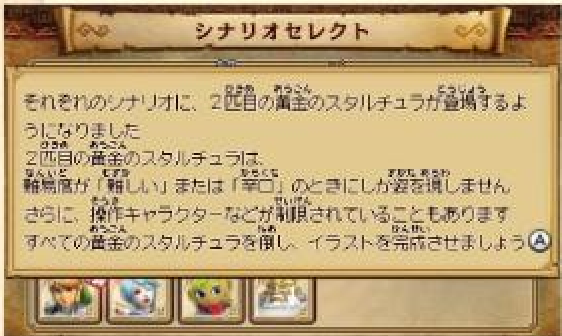
角色的体力上限可以通过升级或者获得心之器和心之碎片来进行增加。

金甲虫（黄金のスタルチュラ）

金甲虫的收集关系到拼图壁纸的完成，同时也关系到**クスリ**屋里各种药品的解锁。在冒险模式里有金甲虫出现的舞台都会在左上角有所标注，而传奇模式寻找金甲虫则比冒险模式更加辛苦。

在一周目前期，有些甲虫出现的地方需要道具“勾爪”才能到达，而“勾爪”需要通关章节“影の王”才能拿到。

传奇模式里第一只金甲虫的出现条件都是击败1000人，在通关传奇模式之后每个章节都会追加第二只金甲虫，第二只金甲虫的出现条件要比第一只更加苛刻，除了限定操作角色和使用武器之外，难度还必须为“难**し**い”或者“辛口”，出现条件大多也都和杀敌数无关，而是变成与主线流程有关的各种要求。相比起第一只金甲虫所要求的千人斩，第二只金甲虫的出现难度更加复杂一些，所以建议各位读者们想要解锁第二只金甲虫之前先提前做好条件准备工作，例如把条件所需角色的等级提升上去或者去冒险模式刷一些好用的高等级武器技能。



当达成条件时小地图上就会出现一个蜘蛛网的纹样，玩家需要在纹样范围内寻找金甲虫，而且有一定的时间限制，当玩家接近金甲虫的时候会有声音提示，所以如果在进行金甲虫的收集时建议各位玩家在金甲虫出现的时候开启声音或者戴上耳机。

各据点的名称可以通过在战斗菜单的命令系统对角色下命令时进行查看。

序章

章节名称	おそいかかる暗		
第一只金甲虫出现位置	“防卫の砦”南部出口墙上		
第二只金甲虫出现条件	操作角色为林克，武器为片手剑。在成功发动魔法阵后金甲虫就会出现		
第二只金甲虫出现位置	“ハイラル城”右边的据点里		
心之碎片所属角色	林克	心之碎片位置	夺取“岩场西の砦”
心之器所属角色	林克	心之器位置	在“岩场西の砦”北方大门前方的石头内，需要用炸弹将其炸开
该战场内会掉落素材的敌人	ボコブリン、リザルフォス、キングドドンゴ、瓦尔加		

章节名称	シ-カ-族の青年		
第一只金甲虫出现位置	“南の广场”北边出口与“岩の广场”南边出口之间的石头内，需要用炸弹将其炸开		
第二只金甲虫出现条件	操作角色为因巴，武器为太刀。在所有**ボムチュウ**（前后共计4只）体力维持在一半以上的情况下爆破所有的大石头后出现		
第二只金甲虫出现位置	“水晶窟”北边出口的尽头高台上，需要用勾爪才能上去		
心之碎片所属角色	林克	心之碎片位置	夺取“水晶窟”
心之器所属角色	因巴	心之器位置	洞窟出口北门门口附近的石头内，需要用炸弹将其炸开
该战场内会掉落素材的敌人	スタルベビ-、リザルフォス、ビッグポウ、维兹洛		

章节名称	神秘の森の魔女		
第一只金甲虫出现位置	“西の广场”北边出口东北部崖边的石头内，需要用炸弹将其炸开		
第二只金甲虫出现条件	操作角色为林克，武器为魔法杖。在灭了火之后击倒所有的砦制压兵。在“デクの树サマ”陷入危机之前占领所有的据点		
第二只金甲虫出现位置	“东の大木”北边出口，沿路走至尽头的高台上，需要用勾爪才能上去		
心之碎片所属角色	因巴	心之碎片位置	夺取“北の广场”
心之器所属角色	希克	心之器位置	“南东の大木”南边出口尽头的石头里，需要用炸弹将其炸开
该战场内会掉落素材的敌人	ブルブリン、ギブド、ゴ-マ		

章节名称	暗き谷の魔女		
第一只金甲虫出现位置	“西女神の圣堂”南边出口的墙上		
第二只金甲虫出现条件	操作角色为林克，武器为片手剑。在我方根据地陷入危机之前找到潜入到地底下的“テスチタ-ト”真身		
第二只金甲虫出现位置	遗迹正面的楼梯上，之前被触手墙壁挡住的位置附近		
心之碎片所属角色	希克	心之碎片位置	夺取“遗迹の顶上”
心之器所属角色	拉娜	心之器位置	从“西の废墟”的西边出口出去后直走到尽头，在附近的石头里就能找到，需要用炸弹炸开
该战场内会掉落素材的敌人	ボコブリン、リザルフォス、ダイナフォス、タ-トナック、テスチタ-ト、瓦尔加		

水の神殿时のオカリナ篇



章节名称	神话の大地へ		
第一只金甲虫出现位置	从“西の落石砦”西边出口出来后向北走一小段路之后在右边能够看到一个高台，需要用勾爪才能上去，在一周目的时候这里并未拿到勾爪，必须要在通关了“影の王”之后重打一次本关卡才能上去		
第二只金甲虫出现条件	操作角色为希克。打倒两次达鲁尼亚并且占领了7个据点，在“族长の部屋”开门之后出现		
第二只金甲虫出现位置	“族长の部屋”南边出口前的大厅中央		
心之碎片所属角色	因巴	心之碎片位置	夺取“ゴロンの东砦”
心之器所属角色	希克	心之器位置	“东の落石砦”与右边高台之间的岩石之中，需要用炸弹炸开
该战场内会掉落素材的敌人	ゴロン队长、ビッグポウ、达鲁尼亚		

章节名称	水の神殿		
第一只金甲虫出现位置	“神殿前の砦”北边出口正对着的触手墙壁后，需要用回旋镖打掉墙壁		
第二只金甲虫出现条件	操作角色为因巴，武器为太刀。维持我方总大将与路德的体力在50%以上的情况下击败“キングドドンゴ”		
第二只金甲虫出现位置	从“洞窟の砦”西边出口出去之后往北边方向沿路走到悬崖上即可看到		
心之碎片所属角色	希克	心之碎片位置	夺取“东の部屋”
心之器所属角色	达鲁尼亚	心之器位置	“中央广间”右边的房间里
该战场内会掉落素材的敌人	スタルベビ-、リザルフォス、ビッグポウ、キングドドンゴ、ゼルダ?		

トワイライトプリンセス篇

章节名称	黄昏の大地へ		
第一只金甲虫出现位置	“カカリコ村”中央，贴近南边的位置上		
第二只金甲虫出现条件	操作角色为拉娜，武器为魔导书。在米多娜和希亚接触之前击败米多娜，并且占领所有的据点		
第二只金甲虫出现位置	“大桥の砦”北边的墙角		
心之碎片所属角色	拉娜	心之碎片位置	夺取“魔女の砦”
心之器所属角色	拉娜	心之器位置	从“カカリコ村”救出扬羽的位置的北边出去，在拐角处的高台上，需要用勾爪才能上去，一周目的时候在这里是没有拿到勾爪的，需要在通关下一关“影の王”后才能拿到
该战场内会掉落素材的敌人	ブルブリン、スタルベビ-、ガ-ナイル、タ-トナック、米多娜		

章节名称	影の王		
第一只金甲虫出现位置	从“北宫殿”南边出口出去之后往西边走到“北宫殿”与崖边的墙角处，在墙角的石头内就能找到，石头需要用炸弹炸开		
第二只金甲虫出现条件	操作角色为米多娜。在维持我方所有角色的体力都在50%以上的情况下击败3个砦制压兵，砦制压兵在ナルドブレア第二次出现时会登场		
第二只金甲虫出现位置	敌人根据地南方出口墙上		
心之碎片所属角色	拉娜	心之碎片位置	夺取“西宫殿”
心之器所属角色	米多娜	心之器位置	敌人根据地东边出口的石头里，需要用炸弹炸开
该战场内会掉落素材的敌人	ブルブリン、フレイムギブド、サラマンダイル、ナルドブレア、赞德		



スカイウォ-ドソ-ド篇



章节名称	天空の大地へ		
第一只金甲虫出现位置	“女神像の砦”西南部崖边的石头里，需要用炸弹炸开		
第二只金甲虫出现条件	操作角色为林克，武器为片手剑。全程维持Fi的体力在一半以上的情况下对瓦尔加发动魔法阵		
第二只金甲虫出现位置	从“骑士学校の砦”北部出口出去，前进至有大南瓜的地方，在南瓜周围可以找到		
心之碎片所属角色	林克	心之碎片位置	夺取“岩场北の废墟”
心之器所属角色	林克	心之器位置	“骑士学校の砦”南边出口与“街东の砦”南边出口道路之间的石头里，需要用炸弹炸开
该战场内会掉落素材的敌人	ボコブリン、モリブリン、ガ–ナイル、ダイナフォス、リザルフォス、基拉希姆、瓦尔加		

章节名称	封印されし野望		
第一只金甲虫出现位置	地图正东部的触手墙壁后，需要用回旋镖打掉触手		
第二只金甲虫出现条件	操作角色为林克，武器为魔法杖。10分钟内打倒“封印されしもの”，并且找到叛军指挥官将其打倒		
第二只金甲虫出现位置	“神殿东の部屋”东侧的角落		
心之碎片所属角色	林克	心之碎片位置	夺取“西の砦”
心之器所属角色	Fi	心之器位置	“神殿入口”东边出口正对着的墙壁，墙角的岩石里就有宝箱，需要用炸弹炸开
该战场内会掉落素材的敌人	ボコブリン、モリブリン、ハイラル队长、スタルマスタ–、封印されしもの、基拉希姆		

终章



章节名称	圣剑をその手に		
第一只金甲虫出现位置	从“街入口の广场”北边出口出去后竖着路走到据点旁，在据点附近的石头里能找到，需要用炸弹把石头炸开		
第二只金甲虫出现条件	操作角色为Fi。打倒2000个敌人，同时在不让解除石像封印的路德、达鲁尼亚与因巴陷入苦战的情况下击退维兹洛		
第二只金甲虫出现位置	“圣剑の台座”正中央		
心之碎片所属角色	拉娜	心之碎片位置	夺取“神殿北の部屋”
心之器所属角色	塞尔达	心之器位置	“街入口の广场”南边出口直走到南边据点门口附近，用炸弹将石头炸开就能见到宝箱
该战场内会掉落素材的敌人	ボコブリン、ギブド、サラマンダイル、维兹洛、拉娜		

章节名称	暗の心との战い		
第一只金甲虫出现位置	“南西连锁の阵”西边出口正对着的触手墙壁，需要用回旋镖打掉触手		
第二只金甲虫出现条件	操作角色为塞尔达，武器为细剑。在ダ–クリンク消失之后，拉娜、因巴、米多娜和Fi脱离战场后出现		
第二只金甲虫出现位置	“东のバラ园”南边		
心之碎片所属角色	Fi	心之碎片位置	在加农多洛夫出现后夺取“南のバラ园”
心之器所属角色	因巴	心之器位置	“南东连锁の阵”南边出口，拐弯来到另一端之后可以看到一个石头，需要用炸弹把石头炸开
该战场内会掉落素材的敌人	ブルブリン、スタルベビ–、铁盾モリブリン、フレイムギブド、ダ–クリンク、加农多洛夫		

章节名称	光と暗の决战		
第一只金甲虫出现位置	从“南女神の圣堂”东边出口出来后一直贴着右边走，来到接近“东女神の圣堂”南边出口的东北位置能够看到一颗石头，金甲虫就在石头内，需要用炸弹把石头炸开		
第二只金甲虫出现条件	操作角色为拉娜，武器为大树。在我方全员都生存的情况下击败瓦尔加2次，并让敌人根据地大门打开之后出现		
第二只金甲虫出现位置	“西女神の圣堂”北部出口尽头，在西边楼梯下能找到		
心之碎片所属角色	米多娜	心之碎片位置	夺取“遗迹东の部屋”
心之器所属角色	林克	心之器位置	“遗迹の顶上”楼梯前右边尽头的石头里，需要用炸弹炸开
该战场内会掉落素材的敌人	スタルベビ–、ダイナフォス、アイスビッグポウ、瓦尔加、希亚		

ガノンドロフ

章节名称	ガノンドロフ		
第一只金甲虫出现位置	“处刑场前砦”东边出口正前方		
第二只金甲虫出现条件	操作角色为加农多洛夫。把南、西、北三处监狱里的魔物们全部收服，需要把三处监狱的牢番兵打倒之后才能开门。在三头巨大魔兽出现后在它们汇合之前立刻将其中两个干掉，之后金甲虫就会出现		
第二只金甲虫出现位置	“南の牢狱”南边的触手墙壁后，需要用回旋镖打掉触手		
心之碎片所属角色	加农多洛夫	心之碎片位置	夺取“崖の上の砦”
心之器所属角色	加农多洛夫	心之器位置	“西の牢狱”正对着的绿洲水池边上的石头里，需要用炸弹炸开
该战场内会掉落素材的敌人	ブルブリン、リザルフォス、ガ–ナイル、キングドドンゴ、ゴ–マ、テスチタ–ト		

章节名称	魔王の牙		
第一只金甲虫出现位置	从“东の防御砦”东边出口出去往东北方向走，在遗迹楼梯下的石头里能找到金甲虫，需要用炸弹把石头炸开		
第二只金甲虫出现条件	操作角色为加农多洛夫。击败因巴的6个分身之后再打倒她的本体，需要注意的是如果先消灭本体的话她的分身就会消失，这样一来就无法达成条件		
第二只金甲虫出现位置	“遗迹东の部屋”北边出口尽头的墙角处		
心之碎片所属角色	加农多洛夫	心之碎片位置	夺取“遗迹西の部屋”
心之器所属角色	加农多洛夫	心之器位置	在拉娜开始逃跑之后进入“女神の泉”就能获得
该战场内会掉落素材的敌人	ゴロン兵士、ゴロン队长、拉娜、因巴		

章节名称	圣三角を夺う者		
第一只金甲虫出现位置	“平原东の砦”外围西侧墙角的石头里，需要用炸弹把石头炸开		
第二只金甲虫出现条件	操作角色为加农多洛夫。在因巴进入“女神の泉”之前将其击败，并且将林克和塞尔达合计击败4次		
第二只金甲虫出现位置	“山の砦”北边墙角处		
心之碎片所属角色	加农多洛夫	心之碎片位置	夺取“防卫の砦”
心之器所属角色	加农多洛夫	心之器位置	从“ハイラル城”北边出口出来并过了桥之后，在左边的石头里可以找到宝箱，需要用炸弹炸开
该战场内会掉落素材的敌人	ゴロン兵士、ゴロン队长、ハイラル兵士、ハイラル队长、因巴、塞尔达、林克		

最终章

章节名称	谛めない心		
第一只金甲虫出现位置	“砂漠南の砦”西边出口外的石头里，需要用炸弹把石头炸开		
第二只金甲虫出现条件	操作角色为塞尔达，武器为细剑。所有的可操作角色体力都在30%以上的情况下，击败所有的砦制压兵、鼓舞兵和上级召唤师		
第二只金甲虫出现位置	“北の牢狱”的石头里，需要用炸弹把石头炸开		
心之碎片所属角色	拉娜	心之碎片位置	夺取“砂漠中央の砦”
心之器所属角色	林克	心之器位置	“崖の上の砦”南边出口前方的石头里，需要用炸弹炸开
该战场内会掉落素材的敌人	ブルブリン、铁盾モリブリン、ビッグポウ、赞德、基拉希姆		



章节名称	圣三角を解き放つ者		
第一只金甲虫出现位置	“女神の泉”内的石头里，需要用炸弹把石头炸开		
第二只金甲虫出现条件	操作角色为达鲁尼亚。在我方所有角色的体力都维持在30%以上时打败加农多洛夫		
第二只金甲虫出现位置	“ハイラル城”南边墙角		
心之碎片所属角色	因巴	心之碎片位置	夺取“岩场西の砦”
心之器所属角色	塞尔达	心之器位置	“山の砦”的石头里，需要用炸弹炸开
该战场内会掉落素材的敌人	スタルベビ–、スタルマスタ–、ダイナフォス、ナルドブレア、ガノン、加农多洛夫		

黒の魔女シア篇

章节名称	暗にあやつられし者		
第一只金甲虫出现位置	“中央の砦”南边尽头的石头里，需要用炸弹把石头炸开		
第二只金甲虫出现条件	操作角色为希亚。在所有的ボムチュウ爆炸前将它们破坏掉，然后干掉两只キングドドンゴ		
第二只金甲虫出现位置	从“坑道内の广场”北边出来之后往西边走，在悬崖旁的高台上，需要勾爪才能上去		
心之碎片所属角色	希亚	心之碎片位置	夺取“中央の砦”
心之器所属角色	希亚	心之器位置	“北の广场”与“西の广场”中间地段的石头里，需要用炸弹炸开
该战场内会掉落素材的敌人	ゴロン兵士、ゴロン队长、ブルブリン、ダイナフォス、リザルフォス、キングドドンゴ、维兹洛、瓦尔加		

章节名称	ハイラル侵攻		
第一只金甲虫出现位置	“平原北の砦”东部出口对面的石头里，需要用炸弹把石头炸开		
第二只金甲虫出现条件	操作角色为维兹洛。在我方根据地未曾出现过有危机情况的前提下击败因巴2次		
第二只金甲虫出现位置	“平原西の砦”周边		
心之碎片所属角色	瓦尔加	心之碎片位置	夺取“女神の泉”
心之器所属角色	维兹洛	心之器位置	从“ハイラル城”东部据点的出口出去，在出门后右手边的石头里，需要用炸弹炸开
该战场内会掉落素材的敌人	ハイラル兵士、ゴロン队长、ハイラル队长、因巴、拉娜、塞尔达		

章节名称	影を覆う暗		
第一只金甲虫出现位置	“东宫殿入口”南边出口前方的石头里，需要用炸弹把石头炸开		
第二只金甲虫出现条件	操作角色为维兹洛。在瓦尔加存活的前提下击败ナルドブレア与扬羽		
第二只金甲虫出现位置	“西の广场”北边出口附近。		
心之碎片所属角色	希亚	心之碎片位置	夺取“西宫殿”。
心之器所属角色	维兹洛	心之器位置	“西宫殿”北方出口的石头里，需要用炸弹炸开
该战场内会掉落素材的敌人	ブルブリン、スタルベビ–、フレイムギブド、タ–トナック、ナルドブレア、赞德、扬羽、米多娜		

章节名称	天空の支配者		
第一只金甲虫出现位置	“岩场南の废墟”从西边出口出去，在外侧北边墙角的触手墙之后，需要用回旋镖打掉触手		
第二只金甲虫出现条件	操作角色为瓦尔加。在10分钟内夺取9个据点		
第二只金甲虫出现位置	“街西の砦”南边出口附近的据点旁		
心之碎片所属角色	希亚	心之碎片位置	夺取“女神の泉”
心之器所属角色	瓦尔加	心之器位置	第三军根据地西面出口附近的石头里，需要用炸弹炸开
该战场内会掉落素材的敌人	スカイロフト兵士、スタルベビ–、スカイロフト队长、スタルマスタ–、封印されしもの、基拉希姆、Fi		

章节名称	取り戻せない光		
第一只金甲虫出现位置	从我方根据地出来之后下楼梯，在平台左边的尽头处即能找到		
第二只金甲虫出现条件	操作角色为希亚。在所有的ダ–クリンク体力都为30%以上的前提下干掉维兹洛		
第二只金甲虫出现位置	“西の废墟”南边出口正前方的位置		
心之碎片所属角色	希亚	心之碎片位置	夺取“东女神の圣堂”
心之器所属角色	瓦尔加	心之器位置	“女神の泉”的石头里，需要用炸弹炸开
该战场内会掉落素材的敌人	スタルベビ–、ブルブリン、アイスビッグポウ、サラマンダイル、テスチタ–ト、ゴ–マ、维兹洛、加农多洛夫		



绿衣の少女篇



章节名称	绿衣の少女		
第一只金甲虫出现位置	从“デクの树サマ”西边出口出去后南方的墙角处		
第二只金甲虫出现条件	操作角色为林克尔。护卫3批“子コッコ”到饲料厂，让它们成长成3只“金コッコ”		
第二只金甲虫出现位置	“北の广场”西边出口前方		
心之碎片所属角色	林克尔	心之碎片位置	夺取“北の广场”
心之器所属角色	林克尔	心之器位置	从“南の广场”西门出去后直走，来到战场西南部的角落，在道路尽头就能看到宝箱
该战场内会掉落素材的敌人	スタルベビ–、ビッグポウ、骷髅小子		

章节名称	强者の战い		
第一只金甲虫出现位置	“神殿前の砦”北边出口前左侧的触手墙后面，需要用回旋镖打掉触手		
第二只金甲虫出现条件	操作角色为林克尔。在达鲁尼亚没有陷入危机，而且我方根据地进入“陷落寸前”状态前打开敌人根据地大门		
第二只金甲虫出现位置	“西の部屋”与“南西の部屋”之间		
心之碎片所属角色	林克尔	心之碎片位置	夺取“湖上の砦”
心之器所属角色	路德	心之器位置	“崖の下の砦”东部大门对面的岩石里，需要用炸弹炸开
该战场内会掉落素材的敌人	ボコブリン、ダイナフォス、リザルフォス、瓦尔加		

章节名称	魔族长の计画		
第一只金甲虫出现位置	地图正中央位置的北边墙壁上		
第二只金甲虫出现条件	操作角色为林克尔。击败所有的仪式兵、统率兵以及封印されしもの，由于仪式兵会不断召唤封印されしもの，所以要优先解决仪式兵		
第二只金甲虫出现位置	“南西の砦”北边出口正前方		
心之碎片所属角色	林克尔	心之碎片位置	夺取“神殿东の部屋”
心之器所属角色	Fi	心之器位置	“神殿入口”西面出口，直走到神殿外的楼梯前，在附近的石头里有宝箱，需要用炸弹炸开
该战场内会掉落素材的敌人	ボコブリン、スタルマスタ–、モリブリン、铁盾モリブリン、封印されしもの、基拉希姆		

章节名称	真の姿		
第一只金甲虫出现位置	“东宫殿里口”西边出口前		
第二只金甲虫出现条件	操作角色为林克尔。在塞尔达从未陷入过大苦战状态的前提下让敌人根据地开门		
第二只金甲虫出现位置	“北宫殿”南边出口附近		
心之碎片所属角色	林克尔	心之碎片位置	夺取“东宫殿里口”
心之器所属角色	真正的米多娜	心之器位置	“南西の广场”北边出口大门附近的石头里，需要用炸弹炸开
该战场内会掉落素材的敌人	ブルブリン、ダ–クガ–ナイル、ダ–クナック、ダ–クザント、ダ–クミドナ		

章节名称	もう一人の勇者		
第一只金甲虫出现位置	从“ハイラル城”北边出口出去后穿过据点，在据点出口向北走，位于北边的墙角处即可找到		
第二只金甲虫出现条件	操作角色为林克尔。从モリブリン手中救出所有的ハイラル队长		
第二只金甲虫出现位置	“平原西の砦”南边出口附近的石头里，需要用炸弹炸开		
心之碎片所属角色	林克尔	心之碎片位置	夺取“平原西の砦”
心之器所属角色	因巴	心之器位置	从“防卫の砦”的北边出口出去，在中途会遇到一个石头，需要用炸弹炸开
该战场内会掉落素材的敌人	ブルブリン、ギブド、モリブリン、キングドドンゴ		

风のタクト篇

章节名称	新たな异变		
第一只金甲虫出现位置	从“龙の岛前の砦”北方出口出去后向东北方向走，在悬崖上可以找到一处开裂的墙壁，需要用炸弹炸开		
第二只金甲虫出现条件	操作角色为林克，武器为魔法杖。破坏所有的ブサイク岩，并且在我方根据地陷入危机状态之前干掉ゴ–マ		
第二只金甲虫出现位置	“魔兽岛”正北方出口正对着的触手墙壁后，需要用回旋镖打掉触手		
心之碎片所属角色	林克	心之碎片位置	夺取“星岛の砦”

章节名称	新たな异变		
心之器所属角色	特托拉	心之器位置	“星岛の砦”与“魔兽のねどこ”道路中间的小岔道里，需要用炸弹炸开石头
该战场内会掉落素材的敌人	プチブリン、オヤブリン、石铠オヤブリン、ゴ-マ		

章节名称	手がかりを求めて		
第一只金甲虫出现位置	“岩场の砦”南边出口外侧的墙壁上		
第二只金甲虫出现条件	操作角色为拉娜，武器为大树。在10分钟内关掉7个“转生の扉”，干掉“转生の扉”周围的オヤブリン就能将其关闭		
第二只金甲虫出现位置	我方根据地北边出口外侧墙壁上		
心之碎片所属角色	拉娜	心之碎片位置	夺取“砂漠南の砦”
心之器所属角色	特托拉	心之器位置	“西の牢狱”的石头里，需要用炸弹炸开
该战场内会掉落素材的敌人	ブルブリン、オヤブリン、リザルフォス、ガ-ナイル、ジ—クロック		

章节名称	取り戻すべき暗		
第一只金甲虫出现位置	“北东连锁の阵”西边出口靠北侧的墙角上		
第二只金甲虫出现条件	操作角色为林克，武器为片手剑。在10分钟内夺取所有的据点		
第二只金甲虫出现位置	宫殿正前方楼梯的西南位置		
心之碎片所属角色	海拉尔王	心之碎片位置	夺取“西连锁の大阵”
心之器所属角色	特托拉	心之器位置	位于“东连锁の大阵”北面出口前方的石头里，需要用炸弹炸开
该战场内会掉落素材的敌人	スタルベビ-队长、アイスビッグポウ、ギブド、ダ-クリンク、ダ-クシア		

章节名称	圣三角を见守る者		
第一只金甲虫出现位置	从“南西贤者の砦”南边出口出去后向着东南方向前进至尽头的高台处，需要用勾爪才能上去		
第二只金甲虫出现条件	操作角色为特托拉。在15分钟内让ファントムガノン的体力降至一半以下		
第二只金甲虫出现位置	从我方根据地东边出口出去后顺着路向北走，在门前附近的触手墙壁后，需要用回旋镖打掉触手		
心之碎片所属角色	林克	心之碎片位置	夺取“颜の回廊砦”
心之器所属角色	海拉尔王	心之器位置	我方根据地西边出口前方的石头里，需要用炸弹炸开
该战场内会掉落素材的敌人	プチブリン、石铠オヤブリン、ビッグポウ、テスチタ-ト、ゴ-マ、ファントムガノン		

妖精培育心得



妖精本身有等级和信赖度的设定，同时它们也拥有炎、水、雷、光、暗这五种属性，能给妖精魔法的攻击附带属性效果。当妖精的等级越高，魔法威力就越强，在妖精的等级达到99级之后就能够进行转生（**リフレッシュ**），每次转生之后妖精的等级都会重新回到1级，惟一有所变化的就是它们的个性数值都会保留转生前数值的10%。而信赖度则是能够影响一部分效果的强度大小，信赖度是通过投喂食物来进行增加，在提升到一定程度之后玩家就能收到来自妖精的“回礼（**おかえし**）”。

在主标题页面选择“**マイフェアリ-**”或者在战斗的选择画面里按下L键就能够打开妖精培育系统，其中包括为妖精投喂食物的“**ダイニング**”、为她们更换服装的“**サロン**”、更换在战斗中所使用的妖精魔法的“**スク-ル**”和能够通过通信机能从他人处借取到特殊效果的“**パ-ティ-**”。

“我的妖精”模式是3DS版的新要素，需要在冒险模式里找到任意一个妖精之后才会解锁该模式。培育出来的妖精还能够让角色在战斗中消耗魔力槽使用妖精魔法，将操作角色周边的敌人一网打尽。妖精魔法的使用方法是当积攒够足以发动妖精魔法的魔力之后，下屏左下角的妖精图标就会亮起来，触碰图标即可发动魔法。

玩家所能够拥有的妖精数量是有限制的，数量的限制需要通过不断通关冒险模式的各地图来解锁，通关“冒险地图”能解锁至5人，通关“大海原地图”能解锁至7人，通关“‘里’冒险地图”能解锁至8人，通关“黄昏地图”或者“塔米尼亚地图”其中之一就能解锁至9人，两者都通关的话能解锁至10人。当获得的妖精数量超过数量上限时就必须与其中一个道别，道别过的妖精依然能够通过在冒险模式打对应的关卡获得。

ダイニング

每个妖精拥有10种性格倾向参数，这10中性格倾向包括：あこがれ、かつこよさ、がんばり、きさく、ぐるぐる、にげあし、にこにこ、ぴかぴか、ふわふわ、わくわく。玩家可以通过给她们投喂食物来让各个性的数值上下变化，当每项数值达到一定数字之后妖精就能够获得各种各样的技能。

食物分为美味食物（ごちそうフ-ド）、饮用类食物（飲み物フ-ド）、植物类食物（植物フ-ド）、鱼类食物（サカナフ-ド）、怪异食物（ゲテモノフ-ド）五种，一个种类的里又包含了不同类型的食物，每一种食物都有金银铜三种稀有度的区分。

各种类的最高等级食物可获得的战场见右边与下页的表格：





食物种类	所在战场
美味食物	冒险地图・ダイナフォス军を击破せよ！
	冒险地图・大迷惑！　ケンカはよそでやってくれ！！
	大海原地图・第三势力よりも先に味方军团を救出せよ！Lv5
	大海原地图・やる气あふれる军团を击破せよ！Lv1
	黄昏地图・2つの敌军团を击破せよ！Lv1
饮用类食物	冒险地图・よっといで！大コッコ祭り！！
	冒险地图・かいくぐれ！战场に降り注ぐ炮弹！！
	大海原地图・大决战！魔窟に潜みし巨龙を击破せよ！
	大海原地图・知将！暗跃军团
	里地图・大决战！绝海に潜みし巨兽を击破せよ！
	里地图・敌军团を击破せよ！Lv4
	里地图・敌军の砦を制压せよ！Lv2
	里地图・求む！雷の战士Lv1
植物类食物	冒险地图・龙の巢の中へ
	冒险地图・坚牢！大回复军团！！
	冒险地图・疾风！スピ-ド一番胜负！！
	冒险地图・铁盾モリブリン军を击破せよ！Lv1
	冒险地图・求む！暗の战士 Lv2
	冒险地图・モリブリン军を击破せよ！

食物种类	所在战场
植物类食物	冒险地图・传说！トライフォ-スを持つ英雄达！！
	大海原地图・刺突！针地狱军团
	大海原地图・难攻不落！耐久力に自信アリ！
	大海原地图・结界军团を击破せよ！Lv4
	大海原地图・やる气あふれる军团を击破せよ！Lv3
	里地图・孤立した味方军团を救出せよ！
	里地图・大决战！断崖に潜みし巨兽を击破せよ！
	里地图・敌军と里切りものを击破せよ！Lv3
	里地图・敌军と里切りものを击破せよ！Lv10
	里地图・大决战！天空に潜みし巨龙を击破せよ！
	里地图・求む！暗の战士 Lv1
	里地图・やる气あふれる军团を击破せよ！Lv2
	里地图・やる气あふれる军团を击破せよ！Lv3
	里地图・やる气あふれる军团を击破せよ！Lv5
	里地图・2つの敌军团を击破せよ！
鱼类食物	黄昏地图・混乱する军团を击破せよ！Lv2
	黄昏地图・结界军团を击破せよ！Lv3
	黄昏地图・大决战！密林に潜みし巨兽を击破せよ！
	黄昏地图・一夜城！砦の魔术师
怪异食物	里地图・味方军の砦を守り拔け！Lv1
	里地图・大决战！孤岛に潜みし巨龙を击破せよ！

食物只能在冒险模式里获得，而获取食物的方法分为两种。

①进入在宝藏图标上有着妖精食物标识的战场，打碎敌方阵地的棕色壶子之后就能够获得食物，而且稀有度必定为金，在通关该战场之后食物的标示就会打上√，经过一段时间再过来的话√就有可能没了，这时候可以再次进入该战场重新打壶子收集食物。

②在获得过某类食物的前提下与一般敌人战斗时，一定几率会有食物从这些敌人身上掉落，掉落的食物都是随机的稀有度，运气好的话还能获得金稀有度的食物，掉落几率可以通过使用药水来提升。



サロン





培育妖精的关键之一就是为她们收集服饰，即“妖精服饰（**フェアリ-ウェア**）”，服饰分为上半身（**トップス**）、下半身（**ボトムス**）、化妆用品（**デコ**）、头部（**ヘッドウェア**）与饰品（**アクセサリ-**）五种。服饰的收集也要通过攻略冒险模式来进行，在冒险模式切换报酬页面的图标之后如果有出现服装的图标，那就说明该地图里有着妖精服饰，在该战场里夺取某个据点之后就会出现装有妖精服饰的宝箱。

妖精服饰不仅仅是用来改变妖精的外表，在各服饰上都有着各种各样的效果，能够强化妖精魔法的威力。

◆上半身服饰的可入手地图

冒险模式地图	战场名称
冒险地图	孤立した味方军团を救出せよ！Lv2
	敌军团を击破せよ！Lv1
	敌军团を击破せよ！Lv2
	敌军团を击破せよ！Lv3
	决战！ スカイウォ-ドソ-ドの英雄达！
	孤立した味方军团を救出せよ！Lv3
	2つの敌军团を击破せよ！Lv3
	2つの敌军团を击破せよ！Lv2
	味方军の砦を守り拔け！Lv2
大海原地图	知将！暗跃军团
	第三势力よりも先に 味方军团を救出せよ！Lv3
	结界军团を击破せよ！Lv3
里地图	求む！雷の战士Lv1
	求む！光の战士Lv1
	敌军团を击破せよ！Lv1
	敌军团を击破せよ！Lv2
	敌军团を击破せよ！Lv4
	敌军と里切りものを击破せよ！Lv9
	やる气あふれる军团を击破せよ！Lv2
	决战！トワイライトプリンセスの英雄达！！
	决战！时のオカリナの英雄达！
	よっといで！大コッコ祭り！！
	大决战！孤岛に潜みし巨龙を击破せよ！
	大决战！峡谷に潜みし巨兽を击破せよ！
	大决战！暗き地に潜みし巨龙を击破せよ！
	味方军の砦を守り拔け！Lv2
	ダイナフォス军を击破せよ！
	チャンバラ！火花を散らす剑士の夸り！！
黄昏地图	结界军团を击破せよ！Lv3
	2つの敌军团を击破せよ！Lv1
	黄昏の强敌たち

◆下半身服饰的可入手地图

冒险模式地图	战场名称
冒险地图	铁盾モリブリン军を击破せよ！Lv2
	猛攻注意！パワ-アップ军团
	求む！炎の战士 Lv1
	求む！水の战士 Lv1
	求む！雷の战士 Lv2
	敌军の砦を制压せよ！Lv1
	敌军の砦を制压せよ！Lv2
	战略胜负！战场の魔术师
里地图	求む！暗の战士 Lv1
	大决战！密林に潜みし巨龙を击破せよ！
	ビッグポウ军を击破せよ！
	タ-トナック军を击破せよ！
	神出鬼没！大增援军团！！
	かいくぐれ！战场に降り注ぐ炮弹！！
	决战！スカイウォ-ドソ-ドの英雄达！！
黄昏地图	求む！光の战士 Lv2
	漫游！气まぐれコッコのぶらり旅
	やる气あふれる军团を击破せよ！Lv2

◆化妆用品的可入手地图

冒险模式地图	战场名称
冒险地图	タ-トナック军を击破せよ！Lv2
	味方军の砦を守り拔け！Lv1
大海原地图	大决战！神殿に潜みし巨兽を击破せよ！
	大决战！废墟に潜みし巨龙を击破せよ！
	やる气あふれる军团を击破せよ！Lv1
	やる气あふれる军团を击破せよ！Lv3
	陷落危机！猛将军团！！
	味方军を增やして敌军を击破せよ！Lv1
	刺突！针地狱军团！
黄昏地图	大决战！密林に潜みし巨兽を击破せよ！
	混乱する军团を击破せよ！Lv2

◆头部装饰的可入手地图

冒险模式地图	战场名称
冒险地图	决战！トライフォ-スを持つ英雄达！！
	モリブリン军を击破せよ！
	求む！炎の战士
	敌军の砦を制压せよ！Lv3
	2つの敌军团を击破せよ！Lv1
大海原地图	大决战！火山に潜みし巨兽を击破せよ！
	大决战！森林に潜みし巨兽を击破せよ！
	大决战！要塞に潜みし巨鸟を击破せよ！
里地图	2つの敌军团を击破せよ！

◆饰品的可入手地图

冒险模式地图	战场名称
冒险地图	决战！时のオカリナの英雄达！
	决战！时のオカリナの英雄达！！
	コソドロ注意！アイテムハンタ-
	トレジャ-ハント！战场に眠るお宝
里地图	飒爽！战场を驱け拔ける英雄！！
	トレジャ-ハント！战场に眠るお宝

パ-ティ-

在进行游戏时如果与其他玩家进行通信的话还能够从他们所培育的妖精身上获得该妖精所拥有的其他特殊效果，一次最多可以获得2个效果，不过会有24小时的时间限制。





冒险模式

冒险模式共有6张大地图，分别为冒险地图（冒险マップ）、大海原地图（大海原マップ）、里冒险地图（“里”冒险マップ）、黄昏地图（黄昏マップ）、塔米尼亚地图（タルミナマップ）和奖励地图（ごほうびマップ）。冒险模式的地图种类繁多，有仅限于针对大BOSS与小BOSS的挑战，有在限制时间内击败300个敌人就能通关的类型，也有和一般的战场一样完成任务打倒地方首领就能通关的类型，甚至还有问答题的形式。

每通关一张地图之后就能解锁下一张地图，解锁顺序为：冒险地图（初始地图）→大海原地图→里冒险地图→黄昏地图→塔米尼亚地图。

在各地图中其中奖励地图是最为特殊的地图，它的各战场开启方法是在收集到诸多金甲虫来完全解锁某一张壁纸之后，在奖励地图的对应战场也就会同时解锁。

部分地图的敌人、可移动路线以及S评价奖励的获得是需要通过地图探险才能够解锁，地图探险的道具在一定几率下会出现在已通关或者未通关的各个地图里，只要将该地图通关就能够获得道具。将获得的道具使用在探险地图的指定位置（可以使用指南针来直接找到提示地点或者自己动手在战场里一格一格地确认可疑之处），那么地图上就会出现一个通往地底的楼梯或者敌人的标志，这时候就能够解锁S评价奖励或者战场地图了。

心之器和心之碎片的获得方法与传奇模式一样，需要使用指定的角色将战场通关或者获得S评价。

下面将为各位读者讲解各地图的探索心得以及冒险道具的使用方法。

冒险地图

起点战场	时间内に300体击破せよ！
终点战场	大决战！山顶に潜みし魔王を击破せよ！



特征

冒险地图是冒险模式的第一张地图，没有什么特殊的地方，善用道具来搜索敌人并通关战场就能够前进至终点。

冒险道具

道具名称	道具图标	使用对象	使用效果
指南针（コンパス）		整个战场	让地图里可疑的地方出现光点
炸弹（バクダン）		山壁、墙壁等处	可以解锁胜利报酬
蜡烛（ロウソク）		树木	可以解锁胜利报酬
梯子（ハシゴ）		桥	可以解锁胜利报酬
力量手镯（パワーブレスレット）		石头、石像、墓碑	可以解锁胜利报酬
水下炸弹（水中バクダン）		水下的石头	可以解锁胜利报酬
刨土手套（ほりほりグローブ）		柔软的土地	可以解锁胜利报酬
冰箭（冰の矢）		火圈	可以解锁胜利报酬
木筏（イカダ）		桥	可以移动到隔壁的格子里
勾爪（フックショット）		靶子	可以移动到隔壁的格子里
笛子（笛）		神秘事物	让敌人出现，能够攻略该战场
女神的竖琴（女神のハープ）		ホーリーアゲハ	让敌人出现，能够攻略该战场

大海原地图

起点战场	时间内に巨大魔兽をすべて击破せよ！Lv1
终点战场	大决战！王城に潜みし魔王を击破せよ！

特征



大海原地图是3DS版新增的地图，在大海原地图里玩家会在海上遇到三种障碍，在不消除障碍的情况下进入战场里战斗的话就会有各种各样的负面效果。这三种障碍及其负面效果分别是：

●**巨型章鱼（ダイオクタ）：**受到敌人的1次攻击就会进入濒死状态。

●**战舰：**敌人的攻击力会变成2倍。

●**龙卷风（龙卷）：**无法使用包括妖精在内的道具。

这些障碍都能通过冒险道具来消除。

冒险道具

道具名称	道具图标	使用对象	使用效果
指南针（コンパス）		整个战场	让地图里可疑的地方出现光点
大炮		战舰	消灭战舰，让负面效果消失
回旋镖（ブーメラン）		巨型章鱼	消灭巨型章鱼，让负面效果消失
勇者弓箭（勇者の弓）		龙卷风	消灭龙卷风，让负面效果消失
打捞手臂（サルベージアーム）		光圈	可以解锁胜利报酬
海鸥之梨（ヒョイの实）		海鸥	可以解锁胜利报酬
迪库之叶（デクの叶）		风车	可以解锁胜利报酬
海上地图（海图）		喷泉	让敌人出现，能够攻略该战场
力神戒指（パワーリスト）		外表有些丑陋的岩石	让敌人出现，能够攻略该战场
锤子（ハンマー）		开关	让敌人出现，能够攻略该战场
风之笛（风のタクト）		风之壁	可以移动到隔壁的格子里
勾爪（フックショット）		靶子	可以移动到隔壁的格子里

里冒险地图

起点战场	暴风！ラッシュバトルLv1
终点战场	大决战！山顶に潜みし魔王を击破せよ！

里地图的冒险道具参照冒险地图的冒险道具说明。

特征



里冒险地图在地图探索方面没有特殊的要求，不过在战场里就会分成5种类型让玩家挑战，和大海原地图不同

的是，里冒险地图的规则是无法消除的。这5种类型包括：

●短时间通关（短时间でクリアせよ！）

在15分钟内通关该战场，否则就会算作任务失败。

●禁止回复（回复禁止！）

在战场上无法使用药瓶，打倒敌人时也不会出现回复用的红心。惟一的回复手段就是武器技能“自然回复”，同时建议把能够减少属性伤害的技能徽章给点亮，这样能够减少一些伤害。

●禁止防御（ガード禁止！）

无法使用防御动作。在这类战场里，角色的所受伤害不会被计算到战场评定的成绩之中，所以和“禁止回复”一样，善用武器技能“自然回复”和能够减少属性伤害的技能徽章就能通关。

●禁止使用攻击类道具（攻击アイテム使用禁止！）

无法使用炸弹、弓箭、回旋镖、勾爪和锤子。在这类地图里如果有巨大魔兽出现的话只能通过魔力解放的攻击（在魔力解放状态下按A键）来让巨大魔兽倒地从而让它们身上出现弱点粉碎槽。

●躲避敌人的攻击（攻击をすべてかわせ！）

受到敌人的1次攻击就会进入濒死状态，同时在战场里会出现让周围的敌人短时间停止不动的时钟（トケイ）。这类战场算是里地图之中难度最高的战场，善用敌人掉落的时钟来进行攻击输出是最方便的，同时如果能够任意选择角色的话，使用希克这类能够利用特殊攻击给自己加上保护力场的角色也是值得推荐的人选。

黄昏地图

起点战场	一闪！シンクロバトルLv1
终点战场	大决战！王城に潜みし魔法を击破せよ！

特征

黄昏地图的最大特点就是地图里有19处地方是被影之领域所覆盖的，在影之领域的影响下会产生3种负面状态，分别为：

●禁止使用必杀技

打倒敌人时不会回复必杀技槽，同时也不会出现能够回复必杀技槽的力量碎片。

●禁止使用魔力解放

在战场里不会出现魔法瓶。

●禁止使用攻击类道具

无法使用炸弹、弓箭、回旋镖、勾爪和锤子。

影之领域都能通过冒险道具“光之水滴”来消除。

冒险道具

道具名称	道具图标	使用对象	使用效果
指南针（コンパス）		整个战场	让地图里可疑的地方出现光点
炸弹（バクダン）		石头	可以解锁胜利报酬
壶子（ツボ）		开关	可以解锁胜利报酬
钓竿		鱼	可以解锁胜利报酬
铁陀螺（スピナ-）		齿轮型的图标	可以解锁胜利报酬
水下炸弹（水中バクダン）		水下的石头	可以解锁胜利报酬
刨土手套（ほりほりグロ-ブ）		柔软的土地	可以解锁胜利报酬

道具名称	道具图标	使用对象	使用效果
提灯（カンテラ）		烛台	让敌人出现，能够攻略该战场
勾爪（クロ-ショット）		靶子	可以移动到隔壁的格子里
老妈子（おばちゃん）		可以进行转移的图标	进行转移
光之水滴（光の　）		影之领域	解除影之领域，让负面效果消失
影之水滴（影の　）		整个黄昏地图	让所有的影之领域复原

塔米尼亚地图

起点战场	第三势力よりも先に400体击破せよ！Lv1
终点战场	大决战！落月に潜みし魔王を击破せよ！

特征

塔米尼亚地图最大的特征就是有时间限制。在地图下方就有时间的标志，在一开始的初始时间点数为3，一场战斗减少1点时间，当时间点数为0时战场就会被重置，重置之后玩家就要回到起点重新打地图，同时时间点数就会变成72，这时候就能够随心所欲地进行地图探险了。

攻略“大决战！溪谷に潜みし巨兽を击破せよ！”、“大决战！沼地に潜みし巨兽を击破せよ！”、“大决战！绝海に潜みし巨兽を击破せよ！”和“大决战！神殿の潜みし巨龙を击破せよ！”这四张地图之后就能拿到道具“巨人”，集齐4个“巨人”之后回到起始点，在起始点的地图里对钟使用“巨人”之后，在地图左上角就会出现月亮，攻略月亮正中间的战场后就能够通关该地图。



冒险道具

道具名称	道具图标	使用对象	使用效果
指南针（コンパス）		整个战场	让地图里可疑的地方出现光点
炸弹（バクダン）		石头	可以解锁胜利报酬
冰箭（冰の矢）		火圈	可以解锁胜利报酬
迪库之棒（デクの棒）		烛台	让敌人出现，能够攻略该战场
科隆的假面（ゴロンの假面）		开关	让敌人出现，能够攻略该战场
佐拉假面（ゾ-ラの假面）		漩涡	让敌人出现，能够攻略该战场
德库矮人假面（デクナッツの假面）		迪库花	可以移动到隔壁的格子里
真实面具（まことのお面）		整个战场	在战斗开始时的一段时间内受到的伤害减少
梅祖拉的假面（ムジュラの假面）		整个战场	在战斗开始时必杀技槽与魔力槽为满值状态
时之歌（时の歌）		整个塔米尼亚地图	战场重置，同时时间限制重新回到72。保留冒险道具、各战场的通关情况
逆时之歌（时の逆さ歌）		整个塔米尼亚地图	让剩下的时间增加10
巨人		时钟塔	在地图左上角出现月亮

巨大魔兽攻略心得

绝大多数巨大魔兽都有对应的弱点道具，在对方做出特定的动作时使用对应的弱点道具就能够让巨大魔兽停下动作，并且会出现弱点粉碎槽，此时发动弱点粉碎攻击的话能够给予巨大魔兽相当大的伤害。除了使用弱点道具让巨大魔兽身上出现弱点粉碎槽而能够对巨大魔兽造成伤害之外，角色的必杀技也能够对敌人造成直接伤害。通过给武器装备技能“对巨兽”等事先调整，能够让玩家对巨大魔兽的攻击输出变得更多。

キングドドンゴ



弱点道具：炸弹

攻略方法：在它张嘴吸气的时候往它的嘴里扔炸弹，当它吞下炸弹后弱点粉碎槽就会出现了。

ゴーマ



弱点道具：弓箭

攻略方法：当它的眼睛里射出垂直或者横向的射线之后，在它眼睛变色的期间使用弓箭向它的眼睛射击即可让弱点粉碎槽出现。

テスチタート



弱点道具：回旋镖

攻略方法：在**テスチタ–ト**的触手脑袋向操作角色或者我方成员发射种子或者当它伸出触手准备直接撞击我方成员时，**テスチタ–ト**的脑袋就会暂时变成绿色，这时候使用回旋镖攻击它的这些头部的话就能够让**テスチタ–ト**的触手头缩回去，把四个头全部都打到缩回去之后就会出现弱点粉碎槽。

ナルドブレア



弱点道具：勾爪

攻略方法：当它浮在半空里喷火或者停在半空中掀起龙卷风的时候，**ナルドブレア**的尾巴就会发光，这时候对着它的尾巴使用勾爪，就能够把**ナルドブレア**从半空中拽下来，当它落在地上后就会出现弱点粉碎槽。

封印されしもの



弱点道具：无

攻略方法：玩家要做的就是把它左右两边脚共计8根脚趾头给砍掉，当它的脚趾被砍掉之后，它就会倒在地上，这时候弱点粉碎槽就会出现。需要注意的是，当它的体力只剩下一半不到了的时候，它前进期间双脚踩地就会出现电击力场，需要一边躲过这些电流一边继续对它的脚趾发动攻击。

ガノン



弱点道具：（第一形态）炸弹、弓箭、回旋镖、勾爪；（第二形态）弓箭

攻略方法：在第一形态时它所作出的四个攻击动作都对应了四个弱点道具：在右手蓄力之后发射火球（使用炸弹）、在左手发射完光弹之后（使用弓箭）、当他把两只手放在地面上并且让肩膀上的植物使用种子连射攻击时（使用回旋镖，需要打左右肩膀各一次）以及当他浮空进行喷火之后，在他的尾巴冒出蓝色的光时（使用勾爪）。在第二形态是在它进行突进攻击或者在它进行周身攻击之后，它头顶的宝石就会发光，这时候使用弓箭（在强化状态下名为光之矢）对**ガノン**进行攻击就能让它倒地并且出现弱点粉碎槽。

ジ・クロック



弱点道具：锤子

攻略方法：3DS版新追加的巨大魔兽。当它张开翅膀向地面进行突进攻击之后，它就会暂时被卡在土里动不了，这时候使用锤子敲它的头，它的身上就会出现弱点粉碎槽了。

ファントムガノン



弱点道具：无

攻略方法：3DS版新追加的巨大魔兽。它的攻略内容分为前半段与后半段两个部分。前半段是需要在它喷射光球之后玩家使用武器把光球弹回去三次以上就能够让它的弱点粉碎槽出现。在后半段时它的攻击方式发生变化，做完以下任意三个动作之后在它的背后就能够让对方的弱点粉碎槽出现：它身上冒黑烟并发射了武器之后、回转攻击、连续攻击。

武器技能一览

●攻击类技能

技能名称	作用
第2强化	增加强攻击C2的攻击力
第3强化	增加强攻击C3的攻击力
第4强化	增加强攻击C4的攻击力
第5强化	增加强攻击C5的攻击力
第6强化	增加强攻击C6的攻击力
特殊攻击强化	增加特殊攻击（C1）的攻击力

●属性类技能

技能名称	作用
炎属性强化	让爆炸的范围变得更大
水属性强化	可持续给予敌人伤害的时间增加
雷属性强化	可更容易让敌人浮空
光属性强化	攻击力提升的效果时间增加
暗属性强化	面对多数敌人时伤害值增加

●收集类技能

技能名称	作用
スタア增加	更容易获得高等级的武器
ハート增加	回复用的爱心更容易掉落
ルピ–增加	敌人掉落的卢比量增加
经验值增加	打倒敌人时获得的经验值提升
レア素材增加	获得好素材的机率提升
スロット增加	更容易获得孔数较多的武器

●击破技能

技能名称	解除技能封印需杀敌数	作用
击破报酬体	1000	每击败300个敌人就可以回复体力
击破报酬必	1000	每击败300个敌人就可以回复必杀槽
击破报酬バ	1000	每击败300个敌人就可以强化炸弹的威力
击破报酬ブ	1000	每击败300个敌人就可以强化回旋镖的威力
击破报酬矢	1000	每击败300个敌人就可以强化弓箭的威力
击破报酬フ	1000	每击败300个敌人就可以强化钩爪的威力
击破报酬ハ	1000	每击败300个敌人就可以强化锤子的威力

●对敌技能

技能名称	解除技能封印需杀敌数	作用
对传说	2000	增加对林克、塞尔达、加农多洛夫、小孩林克、林克尔、猫眼林克的攻击伤害
对空	2000	增加对因巴、Fi和基拉希姆的攻击伤害
对黄昏	2000	增加对米德娜、真正的米多娜、扬羽和赞德的攻击伤害
对时	2000	增加对达鲁尼亚、路德、金克尔、希克和小孩林克的攻击伤害
对タルミナ	2000	增加对小孩林克、金克尔和骷髅小子的攻击伤害
对大海原	2000	增加对猫眼林克、特托拉和海拉尔王的攻击伤害
对魔女	2000	增加对拉娜和希亚的攻击伤害
对魔王	2000	增加对ガノン和ファントムガノン的攻击伤害
对兵士	2000	增加对ハイラル队长、ゴロン队长、モリブリン、大盾モリブリン的攻击伤害
对亡者	2000	增加对ウィズロ、ビッグポウ、アイスビッグポウ、ギブド、フレイムギブド、タ-トナック、スタルマスタ-的攻击伤害
对巨兽	2000	增加对テスチタ-ト、ゴ-マ、封印されしもの和ジ-クロック的攻击伤害
对龙	2000	增加对キングドドンゴ、ナルドブレア、ヴァルガ、リザルフォス、ダイナフォス、ガ-ナイル、サラマンダイル的攻击伤害

●特殊技能

技能名称	解除技能封印需杀敌数	作用
逆境	3000	体力越少攻击力越高
守らず	3000	无法进行防御，但是攻击力增加
愈さず	3000	回复道具的效果变为最小，攻击力增加
数の力	3000	我方据点数量越多，玩家所操作角色的攻击力越高，1个据点增加3%的攻击力
のけぞり无效	3000	受到的伤害增加，但是被攻击不会产生硬直
自然回复	3000	受到的伤害增加，但是可以自动回复体力
即死攻击	3000	一定几率可以对敌兵一击必杀

●特殊技能

技能名称	解除技能封印需杀敌数	作用
弱攻击强化	4000	弱攻击的攻击力增加
魔力解放强化	4000	处于魔力解放状态时的攻击力增加
攻击加速	4000	弱攻击和强攻击的速度变快
とどめ强化	4000	对弱点粉碎槽的攻击力增加
必杀技强化	4000	必杀技的攻击力增加
顺境	4000	当操作角色的体力为满值时攻击力增加

●传说技能

技能名称	需杀敌数和解放方法	作用
退魔の力	收集到24个角色的所有武器，杀敌10000人	武器攻击力增加200
传说の力	杀敌10000人	除了“マスタ-ソ-ド”之外的武器的基本攻击力变成300，每个等级都会提升10%的攻击力，最高5☆的武器攻击力就会变成450

角色的技能成长与素材收集

角色的武器与技能

本作的角色技能看似很多，其实除了所需素材不同之外，各徽章的效果都是一样的。

攻击类徽章



コキリの剑1～4：追加角色的默认武器或者第一把武器的弱攻击或者强攻击。如果角色有两种以上的武器的话，当获得新武器之后，就会在攻击类徽章下方追加一排共4个徽章栏，其效果也是追加该武器的强攻击或者弱攻击。

ディンの炎1～3：必杀槽的积攒速度加快（效果：小/中/大）。

がんばりの実1～3：攻击敌人的弱点粉碎槽时，弱点粉碎槽下降得更快（效果：小/中/大）。

ホバーブーツ1～3：魔力解放状态的持续时间增加（效果：小/中/大）。

ほりほりグローブ1～3：攻击对处于防御状态下的敌人时，也能对敌人造成伤害（效果：小/中/大）。

鬼神の假面1～2：必杀槽变成2条/3条。

防御类徽章

あきビン1～3：操作角色在战斗时能够使用1次/2次/3次药瓶。

ハチの子1～3：用回复道具进行体力回复时效果提升（效果：小/中/大）。

ゴロンの服1～3：在弱点属性为炎的战场里时所受的伤害减少（效果：小/中/大）。

ゾーラの服1～3：在弱点属性为水的战场里时所受的伤害减少（效果：小/中/大）。

マジックアーマー1～3：在弱点属性为雷的战场里时所受的伤害减少（效果：小/中/大）。

圣なる盾1～3：在弱点属性为光的战场里时所受的伤害减少（效果：小/中/大）。

ミラ-シールド1～3：在弱点属性为暗的战场里时所受的伤害减少（效果：小/中/大）。

ネールの爱1～3：在战斗里受到敌人的攻击时能够有1次/2次/3次不产生硬直的效果。

辅助类徽章

フロルの风1～3：用操作角色进行据点镇压时变得更有效率（效果：小/中/大）。

ゴロンの腕轮1～2：在战场里获得炸弹的威力提升效果时，效果持续时间延长（效果：小/大）。

ホークアイ1～2：在战场里获得弓与箭的威力提升效果时，效果持续时间延长（效果：小/大）。

ビートル1～2：在战场里获得回旋镖的威力提升效果时，效果持续时间延长（效果：小/大）。

ムチ1～2：在战场里获得勾爪的威力提升效果时，效果持续时间延长（效果：小/大）。

虫とりアミ1～2：在战场里获得锤子的威力提升效果时，效果持续时间延长（效果：小/大）。

素材对应敌人一览

可入手角色	可入手素材
ボコブリン	魔物のぼろ布
がいこつ	魔物の齿
ゴロン族	魔物の板金
デスマウンテン	兵士の岩
ハイラル军	兵士の服
ブチブリン	魔物の角
リザルフォス	リザルフォスのウロコ、リザルフォスのこて
ビッグポウ	ビッグポウの首饰り、ビッグポウのカンテラ
ギブド	ギブドの包带、ギブドの重剑
タ–トナック	タ–トナックのヨロイ片、タ–トナックの大剑
ガ–ナイル	ガ–ナイルの革、ガ–ナイルの丸盾
モリブリン	モリブリンのお肉、モリブリンの尖枪
ゴロン队长	ゴロン队长の胸当て、ゴロン队长の重カブト
フレイムギブド	フレイムギブドの魔包带、フレイムギブドの魔灰
サラマンダイル	サラマンダイルの炎翼、サラマンダイルの炎革
ハイラル队长、里切り兵	ハイラル队长のこて、ハイラル队长の圣盾
スタルマスタ–	スタルマスタ–の腕骨、スタルマスタ–のドクロ
铁盾モリブリン	铁盾モリブリンのカブト、铁盾モリブリンの大盾
アイスビッグポウ	アイスビッグポウの冷气、アイスビッグポウの雪人形
ダイナフォス	ダイナフォスの牙、ダイナフォスの腕ヨロイ
オヤブリン	オヤブリンの金棒、オヤブリンの毛皮
石铠オヤブリン	石铠オヤブリンのトゲ兜、石铠オヤブリンの肩当て
キングドドンゴ	キングドドンゴの爪、キングドドンゴの矿石
ゴ–マ	ゴ–マの酸液、ゴ–マの水晶体
テスチタ–ト	テスチタ–トの毒粉、テスチタ–トの苗木
ナルドブレア	ナルドブレアの火种、ナルドブレアの赤宝石
封印されしもの	封印されしものの大ウロコ、封印されしもの石柱
ガノン	ガノンのタテガミ、ガノンの牙
ジ–クロック	ジ–クロックの假面、ジ–クロックの羽
ファントムガノン	ファントムガノンの大剑、ファントムガノンのマント
林克、ダ–クリンク	リンクのブ–ツ、リンクのマフラ–
因巴、ダ–クインパ	インパの发ひも、インパの胸当て
希克、ダ–クシ–ク	シ–クのクナイ、シ–クのタ–バン
拉娜、ラナ?	ラナの发止め、ラナのマント
达鲁尼亚	ダルニアの刚毛、ダルニアのリストバンド
Fi	ファイのヒ–ル、ファイのクリスタル
米多娜	ミドナの发の毛、ミドナの假面
扬羽、ダ–クアゲハ	アゲハのバスケット、アゲハのペンダント
塞尔达、ゼルダ?、ダ–クゼルダ	ゼルダの发饰り、ゼルダのティアラ
路德、ダ–クルト	ルトのイヤリング、ルトのウロコ
真正的米多娜	ミドナのロ–ブ、ミドナのかんざし
小孩林克	リンクのお面、リンクのベルト
金克尔	チンクルのトケイ、チンクルの地图
林克尔	リンクルのコンパス、リンクルのブ–ツ
骷髅小子	スタルキッドの假面、スタルキッドの帽子
猫眼林克	リンクの私服、リンクのお守り
特托拉	テトラのバンダナ、テトラのサンダル
海拉尔王	ハイラル王の冠、ハイラル王のロ–ブ
瓦尔加	ヴァルガのカブト饰り、ヴァルガの龙枪
维兹洛	ウィズロのロ–ブ、ウィズロの指轮
赞德	ザントの魔石、ザントの假面
基拉希姆	ギラヒムの腰卷、ギラヒムのマント
希亚	シアのブレスレット、シアの宝杖
加农多洛夫	ガノンドロフの手甲、ガノンドロフの宝石



林克

角色解锁条件

初期可使用角色

●武器解锁

可装备武器	属性	获得方法	战斗特色
片手剑	光	初始武器	特殊攻击（C1）为回旋斩，在每次强攻击之后长按X键的话都能够使出蓄力的追击
退魔剑（マスタ–ソ–ド）	光	在传奇模式通关剧本“圣剑をその手に”	用法与片手剑相同
魔法杖（ロッド）	炎	在传奇模式通关剧本“シ–カ–族の青年”获得	在C4的强攻击时能够使用左摇杆来控制火焰放射的方向，从C2至C4的攻击如果在最后一段按键输入时再按一次X键的话就能够使出新的强攻击
大妖精	水	在冒险模式的冒险地图“敌军団を击破せよ！Lv2”达成S评价后获得，需要事先进行地图探索	特殊攻击（C1）为20秒以内的攻击力提升加防御力下降效果，同时这也是一个多熟悉的武器，C大精灵本身的属性为水，而C4的属性为炎，C6的属性为雷
手套（グロ–ブ）	雷	在冒险模式的冒险地图“大决战！密林に潜みし巨龙を击破せよ！”达成S评价后获得，需要事先进行地图探索	特殊攻击（C1）为投技，从C2至C4都会有追加攻击，C2和C4为一段（+X），C5为二段（+XX）
艾波娜（エポナ）	光	在冒险模式的冒险地图“求む！水の战士 Lv2”达成S评价后获得，需要事先进行地图探索	特殊攻击（C1）为突进攻击，每次攻击都要消耗一根胡萝卜（位于必杀槽下方），通过时间流逝能够自动恢复，C2至C4都有二段（+XX）追击
铁陀螺（スピナ–）	雷	在冒险模式的冒险地图“决战！トワイライトプリンセスの英雄达！！”达成S评价后获得，需要事先进行地图探索	特殊攻击（C1）为在前方设置一个铁陀螺，在C1、C2、C3攻击结束后需要更换铁陀螺时，目前所用的铁陀螺就会放置到前方，让使用强攻击来敲打丢弃的铁陀螺时还能使出各种各样的强攻击追击

塞尔达

角色解锁条件

通关传奇模式剧本“水の神殿”、“影の王”、“封印されし野望”。

●武器解锁

可装备武器	属性	获得方法	战斗特色
细剑	光	初始武器	细剑的最大特点就是特殊攻击（C1）能够一次蓄三次神圣力量，当进行了神圣力量的蓄力之后C2～C5的攻击和追加攻击都会产生变化
指挥棒（タクト）	雷	在冒险模式的冒险地图“油断严禁！スリリングバトル！！Lv10”达成S评价后获得，需要事先进行地图探索	当使用C1、C4、C5、C6来攻击敌人时会在原地随机产生龙卷风来给予浮空的敌人持续攻击，再次使用特殊攻击（C1）来攻击的话就会出现能够自由操作的龙卷风，将特殊攻击（C1）产生的龙卷风与之前出来的龙卷风撞在一起之后就会让原地不动的龙卷风威力提升
模仿杖（コピ–ロッド）	暗	在冒险模式的冒险地图“味方军の砦を守り抜け！Lv3”达成S评价后获得，需要事先进行地图探索	模仿杖的特典就是能够使用特殊攻击（C1）来切换攻击的石像，C2与C5和C3与C4这两组之间所召唤石像都是不一样的。每个石像的召唤时间都是有限的，当时间准备结束时玩家可以选择切换到其他石像来战斗或者重新输入对应的强攻击来重置石像的召唤时间

因巴

角色解锁条件

通关传奇模式剧本“おそいかかる暗”。

●武器解锁

可装备武器	属性	获得方法	战斗特色
太刀	水	初始武器	特殊攻击（C1）为向正前方移动，如果有敌人的话就会在移动之后对敌人施加斩击，在C2有一次强攻击追击（+X）
剃刀	炎	在冒险模式的冒险地图“2つの敌军団を击破せよ！Lv1”达成S评价后获得，需要事先进行地图探索	特殊攻击（C1）为在角色前方设置一面火焰墙壁，从C2至C4都有两段强攻击追击（XX）

希克

角色解锁条件

通关传奇模式剧本"シ-カ-族の青年"。

●武器解锁

可装备武器	属性	获得方法	战斗特色
竖琴	雷	初始武器	希克的竖琴虽然本身是雷属性的，但是实际上它能够使用所有属性的强攻击，C2为水，C3为炎，C4为雷，C5为暗，C6为光。在使用完一次强攻击之后再使用特殊攻击（C1）的话，C1就会衍生出不同的属性效果出来，当在没有使用强攻击的情况下使用的话就会产生给周身范围敌人小伤害的气场

拉娜

角色解锁条件

通关传奇模式剧本"神秘の森の魔女"。

●武器解锁

可装备武器	属性	获得方法	战斗特色
魔导书	雷	初始武器	魔导书的攻击特点就是使用C2～C4的第一段追加攻击（+X）后地面就会出现魔法壁，对准魔法壁使用特殊攻击（C1）的话就会让魔法壁产生大爆炸，使用特殊攻击（C1）的前提必须是当魔法壁停在原地的时候，如果使用C2和C4的第二段追加攻击（+XX）的话就会让魔法壁移动，进而无法使用特殊攻击（C1）
大树	水	在传奇模式通关剧本"暗き谷の魔女"获得	大树的特殊攻击（C1）是在地上埋种子后会随机产生三种攻击效果，一种是原地长出大树（攻击范围小），一种是出现大树的小孩，它们往前跑时会摔倒，最后一种是大树的小孩在敌人之间来回跳跃攻击3次。C6召唤出来的大树小孩也是类似的效果
召唤之门（召唤の扉）	炎	在冒险模式的冒险地图"味方军の砦を守り拔け！Lv2"达成S评价后获得，需要事先进行地图探索	召唤之门能够召唤迷你尺寸的四种魔兽来进行攻击，能够召唤的魔兽包括キングドドンゴ（C2）、テスチタ-ト（C3）、ゴ-マ（C4）、ナルドブレア（C5），其中C2～C4都有一段追加攻击（+X）。特殊攻击（C1）则是能够随机召唤魔物，在特殊攻击（C1）里被召唤出来的魔兽都会蓄力，蓄力之后C2～C4的追加攻击（+X）会有所变化，C5会增加一段追加攻击（+X）

林克尔

角色解锁条件

通关传奇模式剧本"神秘の森の魔女"。

●武器解锁

可装备武器	属性	获得方法	战斗特色
十字弩（ボウガン）	炎	初始武器	在给予敌人攻击之后必杀槽下方的特殊攻击（X）槽就会增加，按住X键不动的话就会持续给予正前方的敌人连续射击，在攻击时能够进行镜头的前后左右移动

达鲁尼亚

角色解锁条件

通关传奇模式剧本"神话の大地へ"。

●武器解锁

可装备武器	属性	获得方法	战斗特色
锤子（ハンマ-）	炎	初始武器	锤子最大的特点就是大范围的攻击，它的特殊攻击（X）是滚地攻击，在滚地过程中再按一次X键的话就能够解除滚地状态并将敌人吹飞，不过如果一直滚下去的话，过一段时间后达鲁尼亚就会处于无法行动的昏眩状态

路德

角色解锁条件

通关冒险模式的冒险地图"求む！炎の战士 Lv1"，需要事先进行地图探索。

●武器解锁

可装备武器	属性	获得方法	战斗特色
魔法具	水	初始武器	魔法具的特色就是强攻击能够让水槽（位于必杀槽下方）增加，水槽的有无会影响到特殊攻击（X）的攻击形式，在水槽满的时候特殊攻击（X）最多能够使用三次

扬羽

角色解锁条件

通关冒险模式的冒险地图"求む！暗の战士 Lv1"，需要事先进行地图探索。

●武器解锁

可装备武器	属性	获得方法	战斗特色
阳伞（日伞）	光	初始武器	阳伞的特点在于特殊攻击（X）的多段追击，其中包括Y键的三段与X键的一段，发动特殊攻击时扬羽会处于大多敌人难以攻击的浮空状态，在这个状态下能够使用轻攻击来战斗，如果使用重攻击的话就会马上落到地上

米多娜

角色解锁条件

通关传奇模式剧本"黄昏の大地へ"。

●武器解锁

可装备武器	属性	获得方法	战斗特色
咒具	暗	初始武器	咒具的C2～C4都有二段追加攻击（+XX），而特殊攻击（X）则是抓取正前方的敌人，当抓取成功之后在一定时间内米多娜的攻击都会附带暗属性效果，提升米多娜的攻击力

Fi

角色解锁条件

通关传奇模式剧本"天空の大地へ"。

●武器解锁

可装备武器	属性	获得方法	战斗特色
天剑	光	初始武器	Fi的攻击特点是特殊攻击（X）的光属性蓄力，使用特殊攻击（X）之后Fi的所有攻击都会附加光属性效果

加农多洛夫

角色解锁条件

通关传奇模式剧本"光と暗の决战"。



●武器解锁

可装备武器	属性	获得方法	战斗特色
大剑	暗	初始武器	大剑的轻攻击和重攻击都能积攒暗能力槽（位于必杀槽下方的黑紫色槽），在暗能力槽积攒起来之后就能够使用特殊攻击（C1）对周生大范围的敌人造成伤害，暗能力槽积攒的暗力越多，特殊攻击（C1）的威力也就越大
三叉戟（トライデント）	雷	在冒险模式的冒险地图“大混战！招かれざる客达”达成S评价后获得，需要事先进行地图探索	三叉戟的攻击特点就是投枪攻击，C2和C5在浮空状态时能够使用Y或X发动不同的追加攻击



桑德

角色解锁条件

通关冒险模式的冒险地图“大决战！暗き地に潜みし巨龙を击破せよ！”，需要事先进行地图探索。

●武器解锁

可装备武器	属性	获得方法	战斗特色
曲刀	暗	初始武器	曲刀的独特之处在于包括特殊攻击（C1）在内的所有强攻击都能够不断连按X键来进行追加攻击，特殊攻击（C1）除了X键之外，连按Y键还能使用另一种追加攻击。但是如果按太久的话必杀槽下方的特殊槽就会涨满，这时候赞德就会有1至2秒处于混乱状态之中，使用各种强攻击也都会出现很大的动作漏洞，不过如果使用特殊攻击（X）的话就能够消耗特殊槽来进行攻击，强攻击与特殊攻击的配合运用便是赞德的最大特点



基拉希姆

角色解锁条件

通关冒险模式的冒险地图“トレジャ–ハント！战场に眠るお宝”，需要事先进行地图探索。

●武器解锁

可装备武器	属性	获得方法	战斗特色
魔剑	暗	初始武器	基拉希姆的特殊攻击（X）为锁定敌人，当敌人被锁定之后再让基拉希姆使用重攻击的话强攻击的形式就会有所变化，同时威力也会有所提升。C2～C4都能够使用两段追加攻击（+XX）



希亚

角色解锁条件

通关传奇模式剧本“圣三角を解き放つ者”。

●武器解锁

可装备武器	属性	获得方法	战斗特色
宝杖	暗	初始武器	希亚的特殊攻击（X）是为自己的攻击附加暗属性效果。C2和C3能够使用二段追击（+XX），C4和C6能够召唤ダークリンク来进行攻击



瓦尔加

角色解锁条件

通关传奇模式剧本“暗にあやつられし者”。

●武器解锁

可装备武器	属性	获得方法	战斗特色
战枪	炎	初始武器	战枪的特点在于范围广与威力强，瓦尔加的C5还能够变身成巨龙来给予前方大范围的强力攻击，不过有一个缺点就是变身时需要花费约1秒的时间，如果在这期间遭到敌人的攻击就会取消变身状态，想要再次变身的话就要从头开始进行变身的准备





维兹洛

角色解锁条件

通关传奇模式剧本“暗にあやつられし者”。

●武器解锁

可装备武器	属性	获得方法	战斗特色
戒指（指轮）	暗	初始武器	维兹洛的攻击特点类似于杂兵的“ビッグポウ”，主要以光球攻击或者召唤攻击为主，擅长中距离或远距离的战斗

真正的米多娜

角色解锁条件

通关冒险模式的冒险地图“チャンバラ！火花を散らす剑士の夸り！！”，需要事先进行地图探索。

●武器解锁

可装备武器	属性	获得方法	战斗特色
镜子（镜）	暗	初始武器	米多娜的攻击风格是召唤系，利用镜子召唤出各种各样的东西来对敌人进行攻击，在使用强攻击时必杀槽下方的特殊槽就会继续积攒。在积攒了特殊槽的情况下使用特殊攻击（X）的话，米多娜的周围就会出现大范围的影之领域来给予敌人攻击，特殊槽积攒得越多，特殊攻击（X）的攻击力就越大，所需的咏唱时间也就越短



小孩林克

角色解锁条件

通关冒险模式的冒险地图“坚牢！大回复军团！！”，需要事先进行地图探索。

●武器解锁

可装备武器	属性	获得方法	战斗特色
鬼神的假面（鬼神の假面）	暗	初始武器	小孩林克的风格是通过魔力解放来使用鬼神的假面变成大人林克，大人林克的弱攻击与强攻击都有所变化。由于魔力解放所需要的魔力除了通过敌人掉落的魔法瓶来进行回复之外，小孩林克的特殊攻击（X）能够将必杀槽转变成魔力来进行回复，三条必杀槽能够瞬间让魔力槽涨满

金克尔

角色解锁条件

通关冒险模式的冒险地图“大决战！天空に潜みし巨龙を击破せよ！”，需要事先进行地图探索。

●武器解锁

可装备武器	属性	获得方法	战斗特色
气球（风船）	炎	初始武器	气球的主要攻击方式是吹飞敌人，特殊攻击（X）能够让金克尔进入紧急脱离状态，在这种状态下再次使用回避或者特殊攻击（X）就能利用气球向上飞时的风压让敌人陷入没有防备的状态。C2～C4的攻击都有二段追击（+XX）

骷髅小子

角色解锁条件

通关冒险模式的冒险地图“2つの敌军团を击破せよ！Lv2”，需要事先进行地图探索。

●武器解锁

可装备武器	属性	获得方法	战斗特色
陶笛（オカリナ）	暗	初始武器	骷髅小子的战斗风格是配合妖精姐弟来进行攻击。陶笛的特殊攻击（X）是能够使用喇叭召唤稻草人来进行助攻，稻草人攻击三次之后就会自动消失

猫眼林克

角色解锁条件

通关冒险模式的冒险地图“求む！水の战士Lv1”，需要事先进行地图探索。

●武器解锁

可装备武器	属性	获得方法	战斗特色
片手剑	光	初始武器	猫眼林克的战斗风格与林克的片手剑类似，不过在根本上和林克有很多不同之处。猫眼林克的片手剑更注重于回旋斩。在特殊攻击（X）、C2、C4、C5的攻击力猫眼林克会处于浮空状态，在浮空状态下再按一次X键或者Y键就能够进行追击

特托拉

角色解锁条件

通关传奇模式剧本“手がかりを求めて”。

●武器解锁

可装备武器	属性	获得方法	战斗特色
短剑（カトラス）	水	初始武器	特托拉的攻击方式有近距离的短剑以及远距离的手枪，强攻击也是以这两者为主。特殊攻击（X）是向正前方的敌人发射有破防效果的强击

海拉尔王

角色解锁条件

通关传奇模式剧本“取り戻すべき暗”。

●武器解锁

可装备武器	属性	获得方法	战斗特色
帆	水	初始武器	使用特殊攻击（C1）之后，在必杀技槽下面的蓝色槽耗尽之前（约25秒）能够使用与在魔力解放时相同的速度来进行攻击



文 古林　美编 香山



3DS	真·女神转生IV 终结		Atlus
真·女神转生 IV FINAL		日版	1人
2016年2月10日	对应邂逅通信		6998日元
RPG	角色扮演	本文对应游戏版本：1.1	

相较于2013年的《真·女神转生IV》，Altus这次推出的正统续作《IV终结》显然在难度上做了很大的妥协，整体游戏体验相当亲民。而在系统设计上，《终结》也进行了大量的调整，全面改善了前作的问题。剧情氛围也不再那么阴涩晦暗，反倒有些热血可爱，比较适合新一代日式RPG爱好者入坑。

系统详解

基本操作

区域地图

按键	功能
左滑杆	移动
A	确定/对话/调查
B/L+R	视角复位
X	攻击/ヒスイの守刀
Y	打开主菜单
L/R	视角转动
↑/↓	向上/下查看
←/→	切换视角

大地图

按键	功能
左滑杆	移动
A	确定/对话/调查
B/L+R	视角复位
Y	打开主菜单
L/R	视角转动
←/→	切换视角

主菜单

按键	功能
左滑杆/十字键	项目选择
A	确定
B	取消
X	排序
Y	菜单版面的缩小/放大
L/R	换页
START	角色立绘切换

战斗

按键	功能
左滑杆/十字键	项目选择
A	确定
B	取消
X	查看敌我状态
Y	查看敌我情报（需猎人程序解锁）
R	自动战斗

对话与事件

按键	功能
左滑杆/↑/↓	项目选择
A	确定
B	取消
X/↓	跳过对话
L	自动推送
R	隐藏对话框

※可按X键跳过特定事件、恶魔合体的演出动画以及传送时的演出动画。
※可利用触屏功能进行操作。

基础知识

主菜单说明



游戏中按Y键会进入主菜单画面。游戏中称这一设备为“**スマホ**（智能手机）”，是人外猎人赖以生存的重要道具，可以进行道具使用、装备更换与恶魔合体等。主菜单的项目功能具体如下表：

项目	说明
スキル	技能。查看并使用主角与仲魔的技能
アイテム	道具。主要为3大功能：①使用消耗型道具；②改变主角的装备；③查看已获得的遗物与贵重道具
パーティ	队伍。可以查看主角与仲魔的属性、召唤仲魔、与仲魔对话等。还可以进行技能的顺序更换与仲魔的舍弃

エスト项目中。挑战任务主要分为纳品型与目的型两种。纳品型任务一旦触发就默认自动领取，接下来只需收集规定数量的道具前往猎人商会交纳即可；目的型任务需玩家主动在クエスト项目下领取。在游戏后期，挑战任务成为刷金钱最

游戏难度

游戏自带3个难度，分别为“对立（简单）”、“战争（普通）”与“大战（困难）”。而在下载免费DLC“难易度追加プログラム”之后，还会额外追加“乐园（轻松）”与“终末（地狱）”两个难度。注意一旦选择了“终末”难度，就再也无法下调，整个游戏成为名副其实的炼狱。

在各难度下，敌我伤害、命中率、逃走率、暴击率等方面都会进行大幅度的补正，但敌我的基础属性值与攻击方式保持不变，因此攻略法也是相同的。作为一款曾以高难度称道的系列祖品，本作的难度大幅下降，相当亲民，就算是RPG新手也能轻松入坑。在遇到棘手的敌人时，完全可以通过下降难度来强行突破，只要掌握敌我属性，基本不会出现卡关的情况。

结局分歧与属性值

本作最让人惊讶的一点大概是主角属性值的设计，不再是系列玩家所熟悉的LAW与CHAOS，而改为NEUTRAL-LIGHT与NEUTRAL-DARK这两大数值。选择倾向同伴的选项会增加一定的NL值，选择舍弃同伴的选项则增加ND值，然而属性值已无法再左右游戏的结局。

本作共有4个结局。从形式上来看，依然有“秩序、混沌、中立”三条路线，在游戏终盘通过某个重要选择直接进入不同的路线。然而“秩序”与“混沌”结局可以说只是一个普通的BAD END，惟有“中立”才是本作的

局。

进入“中立”路线后，的偏差会使大结局分歧中行丢失道具或仲魔的特殊若在NL值高于ND值40以况下进入屠杀结局，会惩失去所有道具；反之若在于NL值40以上的情况下进入羁绊结局，会惩罚玩家失去所有仲魔。

因此，一周目若要在相对宽松的条件下读档打通2个中立结局，玩家请保持NL与ND的值差在40以内。后文的“流程攻略”部分中会特别标出属性值变化的重要选择。

地图探索

作的舞台同样在群魔乱京，整个东京由各大区的图”与坐落于其中的“区’组成，地图上散落着大见式敌人、机关与遗物宝箱等。敌人的显示方式通常是抖动的立体马赛克，平时为蓝色，一旦发现主角就会变为红色并主动袭来，与敌人接触后立刻进入战斗。

大地图

大地图，主角无法主动攻。由于道路狭窄，在前往的过程中，玩家往往需要。一般情况下，敌人在一定时间后会自动消失，玩家可以趁机通过。可见式敌人的紧追不舍十分烦人，尤其在大地图时简直避无可避，在前作成为一大诟病。所幸这一作中在主角升级到LV50后可以习得猎人程序“エネミーマッチング”，比主角等级低5级以上的敌人不会再主动靠近，建议玩家保留50AP优先解锁此程序，省去被杂兵纠缠的麻烦。

●大地图的图示与说明

图示	说明	图示	说明
	主角		迷宫或被恶魔结界封锁的城镇出入口
	恶魔，接触后进入战斗		调查后可获得遗物
	区域地图的出入口		调查后可获得宝箱内的道具
	东京居民，可对话		毒地形，可利用猎人程序“アンチポイズン”减轻伤害
	连接其他大地图的桥梁		

区域地图

从大地图进入的迷宫或街道都统称为区域地图。进入该区域后，玩家就可以操纵主角自由在其中探索了。在锦糸町地下街这类安全区域内不会出现敌人，还可以在道具店、武器店等设施出售遗物或进行补给；而在安全区域之外，就是恶魔横行的危险地带了。与大地图不同，区域地图内的敌人光标形状会简单地呈现出其种类，按下X键击中敌人的光标就能取得先制攻击的优势。

另外，主角拥有的智能手机还拥有自动搜查周边的AR机能。靠近未发现地点会出现音效与光圈，搜查完毕就会显示出遗物、阶梯与出入口等。

地图导航



在区域地图移动时，下屏会出现小地图的导航画面。主角的目的地、所走过的道路、已调查的设施与机关都会自动记录在小地图上，还可以通过画面右方的几个按键做更进一步的操作。若目的地位于恶魔结界内，导航也无法正常显示。

●地图导航的按钮说明

按钮	说明	按钮	说明
	切换为上层	现在地	回到主角所在的位置
	扩大地图	目的地	显示目的地所在地
	缩小地图		切换为下层

●小地图中的图示及其说明

设施・商店
主角的家。休息可回复全状态，位于锦糸町居住区
人外猎人商会。付费可回复全状态，还能上交必要道具完成挑战任务
道具店。可购买消耗型道具，自动精算遗物
武器店。可购买主角的装备，自动精算遗物
传送点。通过传送瞬间抵达已激活的其他传送点
回复之泉。付费可回复全状态，迷宫不同，费用不一
宝石商。可用宝石交换贵重的回复道具
能够进行对话的房间
银座繁华街特有的会员制俱乐部，完成指定挑战任务后解锁

移动类
区域地图的出入口
下行阶梯
上行阶梯
电梯
移动点

地图机关类
封印，正面攻击即可解除
特殊封印，需拥有天羽々斩剑才能解除
灵晶封印，需使用ヒスイの守刀解除
灵力点，可为ヒスイの守刀充能
移动机关

其他
目的地
主线调查点
与挑战任务有关的敌人
遗物点
遗物点（未刷新）
人外猎人的尸体

灵力点与ヒスイの守刀



本作的一个全新设计，调查区域地图内圆形花蕊状的灵力点后，就能为搭档**ナバ–ル**持有的**ヒスイの**守刀进行充能。之后按下先制攻击的X键，**ナバ–ル**就会用守刀做出攻击。守刀除了能够破坏灵晶外，也能直接击退敌人。充能后，灵力会在移动中慢慢消失，直至耗尽。

一般来说，解开小灵晶后能获得珍稀道具，而其四周必然会有灵力点以供充能。一旦发现灵晶，千万不要放过。

回收与报告

在区域地图各处都散落着宝箱与遗物。宝箱中往往出现道具，而遗物则用于在商店换金。此外，“人外猎人的尸体”也是本作的重要调查点，调查这些同胞的尸体并向猎人商会进行汇报，就能得到少量的AP点，AP点可用于解锁手机中的猎人程序。

传送功能

在整个东京还分布有各大“传送点（**タ–ミナル**）”，玩家可以通过传送瞬间抵达已激活的目的地。

●传送点位置

传送点名称	具体地点	传送点名称	具体地点
锦糸町	地下街	丰洲シェルタ–	地下シェルタ–
上野	驿地下街	天王洲シェルタ–	地下シェルタ–
代々木	东京 新宿エリア	スカイ	岩盘 采掘作业员居住区
银座	地下街	池袋	地下街
新宿	驿地下街	南砂町	繁华街
霞々关	B2F 新本部	东のミカド国	アキュラ像广场

战斗系统

战斗的基础

在大地图与区域地图接触敌人光标后会立刻进入战斗，行动顺序以参战单位的“速”值为基础进行补正，主角永远拥有+5补正，因此积极在速值加点可以令主角的行动顺序大幅提前。在面对较有把握的敌人时，还可以按R键进入自动战斗。

▶后期学会各大属性技能的主角是泛用性最高的战斗单位，若提高速度使其首先行动，就可以在1回合内行动2次，大幅增加输出的效率。



战斗指令

参战单位的行动都取决于玩家所选的指令，而主角与仲魔可选的技能也有所不同，具体说明如下。

スキル：使用通常攻击与已习得的技能。

アイテム：使用道具。仲魔在习得特殊技能后才能使用。

会话：主角特有指令，与恶魔进行会话。有**スカウト**、**ファンド**、**トレ–ド**三大种类，后两种需要习得对应猎人程序后才能解锁。

チェンジ：更换参战仲魔。

逃げる：从战斗中逃走。

恶魔合体：主角特有指令，获得猎人程序“恶魔合体**ライト**”后才能解锁。

次へ：不做任何行动直接更换为下一参战单位。

フリン：主角特有指令，使用**メシアバ–スト**进行攻击。后期根据剧情解锁。

行动点回合制

本作战斗系统依然为“行动点数回合制”，画面右上角的点数归零后进入搭档行动，之后直接进入敌方的回合。每个回合中无论敌我，行动点都等同于参战人数，己方一般为4。参战单位每次行动会消耗1个“正常点数”，若命中敌人弱点，正常点数不会消失而变为“闪烁点数”。由于同样可以使用闪烁点数进行1次攻击，等同于直接增加了回合内可行动的次数。



●行动点的消耗规则

行动・结果	全是正常点	同时拥有正常、闪烁点	只有闪烁点
攻击敌人/使用道具	正常点–1	闪烁点–1	闪烁点–1
攻击弱点/出现暴击	正常点→闪烁点	正常点→闪烁点	闪烁点–1
选择指令次へ/チェンジ	正常点→闪烁点	闪烁点–1	闪烁点–1
攻击未命中/无效化	正常点–2	正常点/闪烁点–2	闪烁点–2
攻击被反射吸收/选择逃走	点数清零	点数清零	点数清零

※若从回合最初就使用弱点和暴击击中敌人，使当前所有正常点变为闪烁点，之后继续狙击弱点也不会凭空出现闪烁点。也就是说一回合的最多回合数为（正常点数×2）次。

全灭机制



由于主角与魔神签订了不死契约，致使本作的全灭机制也有所改变。己方全灭后不会直接GAME OVER，而是进入黄泉比良坂与魔神达格达对话，选择“黄泉归る”会直接以战斗前的状态复活，坚持选择“自ら死を选ぶ”才会真正地GAME OVER。

当然了，这是在魔神庇护之下才有的福利，一旦剧情中主角与魔神分开，就不会再有直接复活的机制，这种情况下请千万注意存档。

战斗技能

攻击属性与防御相性

技能与攻击类道具所产生的具体效果都取决于对方的防御相性。通常攻击为物理属性，而**アギ**等魔法技能则拥有特殊属性，若使用**アギ**攻击拥有火炎弱点的敌人，就能产生巨大的伤害，反之若对拥有火炎吸收的敌人使用**アギ**，产生的伤害会直接被转化为HP，被敌人吸收。掌握攻击属性与防御相性一直是“《真女》系列”最关键的一点。



●技能与攻击道具的属性

属性	属性	属性
物理属性	冲击属性	回复类
铳属性	破魔属性	辅助类
火炎属性	咒杀属性	特殊类
冰结属性	万能属性	被动类
电击属性	异常状态属性	

●防御相性的类型与说明

防御相性	说明	防御相性	说明
弱	弱点，伤害、状态附着率增加	无	无效，伤害、状态附着率为零
–	正常	反	反射，伤害以万能属性反射回去
耐	耐性，伤害、状态附着率降低	吸	吸收，伤害转化为HP回复

异常状态

异常状态属性技能有一定几率使参战单位陷入异常状态，战斗能力大减。一旦中招，应尽早使用回复类技能或回复道具解除异常状态。



图示	名称	说明
	毒	中毒状态。徐徐削减HP。战斗结束或经过一定回合后自动解除
	风邪	感冒状态。伤害降低无法回避，还有5%的几率传染给其他参战单位。战斗结束或经过一定回合后自动解除
	紧缚	无法行动。战斗结束或经过一定回合后自动解除
	めまい	眩晕状态。1个回合内无法行动
	烙印	烙印状态。HP与MP的回复量固定为1。战斗结束或经过一定回合后自动解除
	睡眠	陷入沉睡。无法行动，防御降低。战斗结束或经过一定回合后自动解除
	混乱	混乱状态。60%几率不行动、30%几率攻击同伴、10%几率攻击敌人的有利属性。战斗结束或经过一定回合后自动解除
	魔封	魔封状态。无法使用通常攻击外的任何技能。战斗结束或经过一定回合后自动解除
	魅了	被魅惑。60%几率攻击同伴。战斗结束或经过一定回合后自动解除
	迷子	仲魔因特定攻击会被吹飞，必须在区域地图重新遇到该仲魔才能让其回到队伍
	濒死	HP归零进入濒死状态。战斗结束后主角会以HP1的状态苏生，仲魔则继续濒死

●奸笑状态

本作的奸笑（ニヤリ）状态依旧拥有攻击力大增、命中与暴击率100%的效果，同时不会受到弱点攻击与暴击，使用破魔与咒杀属性的技能时有一定几率发动即死。但不再拥有回避率大幅提高的效果。要进入奸笑状态，除了狙击敌人的弱点属性，也可以积极以先制攻击进入战斗。学会猎人程序“先制ニヤリUP”后可以提高先制奸笑的几率。



搭档的战斗能力



随着主线剧情的推进，会有多位人类角色加入队伍并成为主角的“搭档（パ-トナ-）”，玩家可以进入主菜单→パ-トナ-，从中挑选一人成为参战主要搭档。在主角与仲魔的攻击回合结束后会自动进入搭档的行动环节，使用已习得的技能进行支援，而特定角色还能在己方攻击回合进行参与。哪怕HP归零进入濒死状态，搭档也会在3个回合后自动复活，且不会陷入濒死以外的任何异常状态。支援技能不需消耗MP，战斗结束后还会自动回复HP，是十分安稳的战斗支援。

每一位搭档的能力倾向都有所不同，可对应不同的状况。具体的角色差异会在后文“角色能力”部分详述。

支援攻击（アシストアタック）

战斗画面中，搭档角色的HP上方有额外一条“支援槽”，每一次行动都会积蓄一定量。支援槽满后一旦再次轮到搭档行动，就会发动强大的“支援攻击”。支援攻击中，所有搭档聚集在一起，会以“回复技能→辅助技能→总攻击”的顺序进

行，最后总攻击的伤害取决于当前搭档的总人数。



▶在BOSS战前，可以有意识地积蓄支援槽，将支援攻击留到BOSS战中使用。发动支援攻击时会直接取消敌人的回合，使己方开盘就拥有连续2回合的输出机会。

角色能力

主角能力说明

能力值



能力值	说明
Lv	角色的等级，主角等级越高，就能通过会话与合体得到更高级的仲魔
HP	角色的体力，归零则进入濒死状态
MP	使用技能时所需的精神力
力	影响物理属性的普通攻击与技能攻击，值越高，伤害越高

能力值	说明
技	影响铳属性的普通攻击与技能攻击，值越高，伤害越高
魔	影响魔法技能攻击，值越高，伤害与效果越高
速	角色的速度值，影响先制攻击的概率、战斗行动顺序、命中率回避率以及逃跑几率等
运	角色的运气，影响先制攻击的概率、暴击率、命中率回避率以及逃跑几率等
剑威力	主角武器装备品的威力。影响通常攻击的伤害
铳威力	主角武器装备品的威力。影响铳攻击的伤害
防御相性	对火炎、冰结等属性攻击的防御相性，有吸、反、无、耐、弱五大种类

成长加点



主角每一次升级，除了能提高HP与MP外，还能获得自由分配的5个成长点数与10点AP。成长点可分配至力、技、魔、速与运五项，一般推荐玩家着重于“魔”与“速”的成长加点，“魔＞速＞运/力/技”。注重“魔”成长是因为绝大多数恶魔都拥有弱点属性，利用高威力的属性魔法输出是最直接的攻略思路；“速”的成长使主角的行动顺序提前，只要优先攻击敌人弱点，主角就可以在一回合内行动2次。

耳语事件（ウィスパ—イベント）



主角的技能必须从仲魔处习得。通过升级解锁仲魔的所有技能后就会出现耳语事件，主角可以学习该仲魔拥有的所有技能（仲魔专用技能除外）。若主角当前已经习得该技能，就能通过耳语事件增加适性，具体影响效果与仲魔的技能适性相同，最高为+9。

◀若购入了刷经验书的DLC，可以刷出大量的“魔导书”用于升级。通过这个方法能够快速升级仲魔等级，让主角更快得到有用技能。

主角推荐技能

通过耳语事件，主角几乎能够学到仲魔的所有技能，也是泛用性最高的战斗单位。在着重“魔”成长的前提下，推荐玩家优先学习以下推荐技能。

槽数	技能	说明
4	アギ系 ブフ系 ジオ系 ザン系	注重魔成长所必须的主力单体魔法，分别为火炎、冰结、电击、冲击属性。在主线推进的过程中可以利用高级恶魔逐步更换为上级魔法。例子：“アギ→アギラオ→アギダイン”
5	吸魔 エナジ-ドレイン	能够吸收MP的万能属性技能是增强续航能力的一大要点。エナジ-ドレイン还能同时吸取HP
6	マハンマ 审判の光	破魔属性魔法。针对破魔弱点的恶魔有奇效，在奸笑状态下附带即死效果
7	コンセントレイト	使下一次魔法攻击威力倍增的辅助技能
8	觉醒の力	最强被动技能，使全属性威力上色且拥有贯通效果。后期通过剧情习得
	防御相性	对火炎、冰结等属性攻击的防御相性，有吸、反、无、耐、弱五大种类

※最强咒杀技能是仲魔特有技能，主角无法继承。

猎人程序（ハンタ—アプリ）

主菜单选择“**システム→アプリ**”就会进入猎人程序列表，解锁程序需要相应的AP点。猎人程序能对游戏进程起很大的帮助，但数量庞大，需要耗费大量的AP点。不知该如何选择的玩家可以优先参考下表中推荐的程序。所有的猎人程序及其说明请参看附录部分的“附录3・猎人程序”。



猎人程序	说明
デビルアナライズ	建议最优先点出的程序，只需5AP。自动在战斗中记录恶魔的数据，可以在下达指令前按Y键查看敌人的能力值
マイスキル增设	增设主角的技能槽，前期需尽快习得各属性魔法
ストック领域扩张	增加持有仲魔数的上限，最多可增至24
仲魔スキル扩张	增设仲魔的技能槽
弱点オ-トプラグイン	在战斗中按R键即可自动以弱点攻击狙击已掌握的恶魔
恶魔タラシ	以会话说服恶魔加入时，友好会话的发生率提高。发生友好会话时能零消耗收服恶魔
MPリカバリ	移动中徐徐恢复MP的猎人程序，是增强续航能力的最佳选择，初期只能回复主角的MP，后期全员回复版所需AP点过高，不推荐在一周目点出

装备

装备是主角特有的功能，分别有剑、铳、弹丸、头部防具、上半身防具、下半身防具与装饰品七种。装备能够直接使能力值产生变化，其中最重要就是改变防御相性，准备好针对不同属性的多套装备，可以在固定的BOSS战前做好准备。



经验值补正

击败或收服恶魔都会获得一定的经验值，根据敌我的等级差会出现经验值补正，等级差越大，获得的补正也越高。相差1级时经验补正为1.09倍，相差10级以上时补正倍率高达2.39倍，积极利用属性弱点挑战更高级的恶魔，就能快速提升角色等级。

仲魔能力说明

技能适性

主角特有的会话指令可以在战斗中收服恶魔，进而成为可召唤的仲魔。仲魔的能力值基本与主角相同，但由于仲魔无法装备，因此并没有“剑威力”与“铳威力”这两项，取而代之的是它们独有的能力值“技能适性”。举例来说，冰结适性高的恶魔，火炎适性往往为负，火炎技能不光威力大减，异常状态附着率也有所下降。另外，使用辅助书可以增强对应种类的适性，但只适用于正值适性。技能适性对技能的影响如下表所示：



技能种类	技能适性								
	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1
攻击类（物理/魔法）	伤害-10%	伤害-10%	伤害-10%	伤害-10%	伤害-10%	伤害-10%	伤害-10%	伤害-10%	伤害-10%
回复类A	–	–	–	–	消耗MP+10%	消耗MP+10%	消耗MP+10%	消耗MP+10%	消耗MP+10%
辅助类、回复类B	–	–	–	–	消耗MP+10%	消耗MP+10%	消耗MP+10%	消耗MP+10%	消耗MP+10%
异常状态类	附着率-10%	附着率-10%	附着率-10%	附着率-10%	附着率-10%	附着率-10%	附着率-10%	附着率-10%	附着率-10%

技能种类	技能适性								
	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9
攻击类（物理/魔法）	伤害+10%	消耗MP-10%	伤害+10%	伤害+10%	消耗MP-10%	伤害+10%	伤害+10%	伤害+10%	伤害+10%
回复类A	回复量+15%	消耗MP-10%	回复量+15%	回复量+15%	消耗MP-10%	–	–	–	–
辅助类、回复类B	消耗MP-10%	消耗MP-10%	消耗MP-10%	消耗MP-10%	消耗MP-10%	–	–	–	–
异常状态类	附着率+5%	消耗MP-10%	附着率+5%	附着率+5%	消耗MP-10%	附着率+5%	附着率+5%	附着率+5%	附着率+5%

※回复类A：ディア、ディアラマ、メディア、メディラマ。
※回复类B：パトラ、メパトラ、アムリタ、ポズムディ、ディアラハン、メディアラハン、メシアライザ–、リカ–ム、サマリカ–ム、リカ–ムドラ。

技能习得与技能变异

随着仲魔等级的提升，会解锁它剩余的隐藏技能。当技能数量大于技能槽，玩家就需要进行取舍了。另外，若合成仲魔的过程中直接习得了其隐藏技能，剩余技能解锁所需的等级会相应下降，大大减少等级所带来的困扰。

仲魔提升等级时有一定几率发生“**ト–ク**”事件，除了能够获得仲魔赠与的道具外，也有一定几率触发“技能变异”的对话，在已习得的技能中随机选择一项进行变异，需玩家自行决定。

高等级进化

特定仲魔在达到一定的等级后会进行高等级进化，直接进化为其他恶魔。这种情况下，进化后的恶魔一定会拥有自身的初期技能，还可以直接继承进化前仲魔的技能。

仲魔推荐技能

若主角以魔法攻击为主，仲魔就需要具备高效的回复手段。除了回复外，属性魔法攻击与各种强力的仲魔特有技能也是很重要的，建议玩家优先考虑以下技能。

技能	说明
各大属性魔法	包括咒杀在内的属性魔法是仲魔的主要攻击手段。尽可能给同一仲魔学习更多种类的属性魔法，能够应对更多类型的敌人
吸魔、エナジ–ドレイン	能够吸收MP的万能属性技能是增强续航能力的一大要点
道具の知恵·愈	使仲魔能够使用所有回复类道具，非常便利
回复魔法	包括回复HP、解除异常状态两大类。由于主角技能槽有限，主要的回复手段可以留给仲魔习得
辅助魔法	能够强化己方弱化敌方的辅助魔法对于BOSS战十分有效，可以适当配备
リカ–ム、サマリカ–ム、招来の舞踏	复活魔法。招来の舞踏还能在复活仲魔的同时进行召唤，十分便利
エストマ	回避与低级恶魔战斗的特殊技能，可以专注于探索。仲魔习得后直接点击下屏的エストマ即可发动
被动技能	主要指使仲魔防御相性变为“耐、无、吸、反”的被动技能，甚至可以以此逆转仲魔的弱点
剑威力	主角武器装备品的威力。影响通常攻击的伤害
铳威力	主角武器装备品的威力。影响铳攻击的伤害
防御相性	对火炎、冰结等属性攻击的防御相性，有吸、反、无、耐、弱五大种类

搭档能力说明

アサヒ

角色特征

主要使用回复HP与解除异常状态的回复类魔法，能大幅提高队伍的续航能力，用自动战斗练级时的一大助力。由于几乎每回合都会为血量较少的参战单位回复，BOSS战也能发挥极大的作用。后期会习得メディラマ这种全体回复魔法，也不会再像前中期那样出现仲魔不听话的情况，会成为非常可靠的支援单位。

技能表

技能	习得条件	对象	说明
ディア	初始	己方单体	回复 HP
パトラ	Lv8	己方单体	解除睡眠·混乱·紧缚·魅了·魔封·めまい状态
ポズムディ	Lv14	己方单体	解除毒·风邪状态
メディア	Lv23	己方全体	回复 HP
メパトラ	Lv40	己方全体	解除睡眠·混乱·紧缚·魅了·魔封·めまい状态
メディラマ	Lv50	己方全体	大幅回复 HP
チアリング	Lv62	己方单体	使参战单位进入奸笑状态，异常状态时无效
觉醒の力	剧情	自身	被动技能，回复效果大幅增强

ナバール

角色特征

拥有增强己方能力或削弱敌方能力的辅助魔法，偶尔还能使用攻击道具。可惜的是技能全是辅助类，没有回复手段，也没有强力的攻击手段，导致这名搭档的地位有些边缘化。技能中能够取消己方弱化效果与敌方强化效果的“デクンダ”、“デカジャ”。

技能表

技能	习得条件	对象	说明
タルカジャ	初始	己方全体	增强物理攻击力
マカカジャ	初始	己方全体	增强魔法攻击力
ラクカジャ	Lv12	己方全体	增强防御力
スクカジャ	Lv25	己方全体	提高命中、回避率
デクンダ	Lv40	己方全体	取消能力弱化效果
デカジャ	Lv50	敌方全体	取消能力强化效果
ド–ピング	Lv65	己方全体	战斗中提高 HP 最大值
ランダマイザ	Lv78	敌方全体	降低攻击力、防御力、命中率、回避率

ノゾミ

角色特征

所有攻击都是铳属性，同时附加各种异常状态。技能攻击威力大，范围广，后期甚至能得到贯通效果，比起BOSS战，更适合用于普通的战斗。推荐用于刷敌练级的时候。

技能表

技能	习得条件	对象	说明
フォトフラッシュ	初始	敌方全体	使对方陷入めまい状态，附带命中回避率下降效果
スリ－プショット	初始	敌方单体	铳属性小威力攻击 1 次，附带睡眠状态
乱射	Lv14	敌方全体	铳属性小威力攻击
ブランクバレット	Lv25	敌方全体	铳属性中威力攻击 2 次，附带混乱状态
ラピッドバインド	Lv38	敌方复数	铳属性中威力攻击 1 ~ 3 次，附带紧缚状态
セクシ－ショット	Lv55	敌方全体	使对方陷入魅了状态，附带攻击力下降效果
いにしえの母の躾	Lv72	敌方全体	铳属性中威力攻击 3 次，附带解除奸笑状态的效果
觉醒の力	剧情	–	被动技能，强化铳属性威力并附带贯通效果

ハレルヤ

角色特征

比较特殊的一位搭档，在游戏中盘某段重要剧情发生前，其技能并无亮点。但在该剧情发生后，ハレルヤ立刻摇身一变成为所有搭档中的最强者。除了拥有防止异常状态的技能，大威力、特大威力的万能、火炎、冰结属性魔法效果惊人，最适合于拥有火炎、冰结弱点的BOSS战。惟一的缺点是安定性不足，不一定每回合都使用强力魔法攻击。

技能表

技能	习得条件	对象	说明
我慢のフホホイ	初始	己方全体	下一次行动前附加食いしばり效果，几率 / 中
予防のパウパウ	初始	己方全体	下一次行动前附加异常状态无效
迷子キャッチャ－	初始	己方全体	使仲魔不可能被技能吹飞进入迷子状态
メギドラオン	剧情	敌方全体	万能属性大威力攻击 1 次
シン・アギダイン	剧情	敌方单体	火炎属性特大威力攻击 1 次
シン・ブフダイン	剧情	敌方单体	冰结属性特大威力攻击 1 次
魔力压缩	Lv88	自身	下一次使用魔法攻击时，伤害为 2 倍，附带贯通效果
觉醒の力	剧情	–	被动技能，魔法攻击力大幅提升

ガストン

角色特征

物理攻击的威力十分高，驱使ミカエルの枪对敌人进行无视防御相性的强力攻击。除了伤害惊人外，ミカエルの枪・豪还可以取消敌人的强化效果，无论杂兵战还是BOSS战斗能发挥不错的效果。但缺点是偶然会在回合开始时自动出招，消耗行动点。

技能表

技能	习得条件	对象	说明
ミカエルの枪	初始	敌方单体	物理属性攻击 1 次
ミカエルの枪・闪	初始	敌方全体	物理属性攻击 1 次
ミカエルの枪・煌	Lv38	敌方单体	物理属性攻击 1 次，附带 HP 吸收效果
ミカエルの枪・双	Lv46	敌方复数	物理属性攻击 1 次
ミカエルの枪・豪	Lv58	敌方单体	物理属性攻击 1 次，取消敌人强化效果
ミカエルの枪・绝	Lv85	敌方复数	物理属性攻击 1 次
觉醒の力	剧情	–	被动技能，物理攻击力大幅提升

※随着剧情推进，技能名出现“ミカエルの枪→修罗の枪→グングニル”的变化，技能威力也随之提升，并在变为グングニル后附带贯通效果。

イザボ

角色特征

同时拥有攻击、辅助与回复技能。入队时Lv50，拥有大回复与四大属性魔法，是泛用性极高的万能搭档。然而入队的时间很短，在她加入时可以积极使用。

技能表

技能	习得条件	对象	说明
メディラマ	初始	己方全体	HP 大回复
アギダイン	初始	敌方单体	火炎属性大威力攻击 1 次
ブフダイン	初始	敌方单体	冰结属性大威力攻击 1 次
ジオダイン	初始	敌方单体	电击属性大威力攻击 1 次
ザンダイン	初始	敌方单体	冲击属性大威力攻击 1 次
ディアラハン	Lv55	己方单体	HP 全回复
メギドラオン	Lv70	敌方全体	万能属性大威力攻击 1 次
ラスタキャンディ	Lv81	己方全体	提升攻击力、防御力、命中与回避率

トキ

角色特征

与ガストン相同的物理强化型搭档，所有技能都是物理属性且附带即死、魔封、めまい的效果，对没有这三类异常状态抗性的敌人十分有效，是名出色的暗杀者。在后期剧情习得觉醒の力后攻击附带贯通效果。由于同样会在回合开始时擅自行动，想要进行恶魔会话收集仲魔时不推荐使用此搭档。

技能表

技能	习得条件	对象	说明
潜伏	初始	–	被动技能，鲜少被敌人攻击
刹那の刃	初始	敌方单体	战斗开始时有一定几率发动的小威力物理攻击，附带即死、贯通效果
铠通し	初始	敌方单体	物理属性中威力攻击 1 次，附带防御力下降与贯通效果
暗夜剑	初始	敌方单体	物理属性中威力攻击 2 次，附带魔封效果
暗讨ち	Lv43	敌方单体	敌方回合结束时有一定几率发动的中威力物理攻击，附带即死、贯通效果
追讨の铊	Lv50	敌方单体	物理属性中威力攻击 1 次，对异常状态的敌人威力提高
霞驱け	Lv75	敌方复数	物理属性中威力攻击 2 ~ 4 次，附带めまい效果
觉醒の力	剧情	–	被动技能，物理属性攻击追加贯通效果，暗讨ち的发动率提升

恶魔交涉

经过恶魔交涉收服仲魔是增强战斗力的重要手段，同时也是“《真女》系列”的最大特点之一。要想收服它们，必须在战斗时的主角行动中点选“会话”指令并选定对象，若主角处于无法行动的异常状态则失去交涉的机会。会话类型除了用于收服仲魔的“**スカウト**”，还有交换道具的“**トレ－ド**”与要求恶魔提供金钱的“**ファンド**”，后两种需要通过猎人程序解锁。另外，特定敌人、特定地区的恶魔会出现无法交涉的情况。

“会话”也会消耗行动点。一般情况下，会话成功消耗1点；中途终止无消耗；恶魔逃走或交涉决裂消耗2点；惹怒恶魔则会直接消耗所有点数进入敌方回合。因此恶魔交涉也是有一定风险的。

スカウト



进行正常的**スカウト**时，首先要回答恶魔的问题，之后才会进入谈条件的交涉部分。无论是回答问题还是条件交涉都没有必胜法，而且还会因选择错误而惹怒恶魔，使己方陷入劣势。另外，攻击恶魔会使它心情不悦，攻击次数越多，心情就会越差，在此情况下，收服恶魔的几率也会有所降低，最好在战斗开始后立刻进行交涉。

若恶魔的等级高于主角，会出现会话成功却不肯入队的情况，恶魔离去。主角在达到相应等级后再次与其会话，就会直接入队。另一种情况是高级恶魔向主角介绍等级较低的朋友。

トレ－ド

通过猎人程序“**トレ－ド**”解锁后才能选择，这是一种以物换物的恶魔交涉。**トレ－ド**没有问题环节，恶魔一旦有所回应即视为成功，只要拿出对方要求的道具就有一定几率获得珍稀道具。通过其他与**トレ－ド**有关的程序会使恶魔的要求降低。

ファンド

特殊会话



邪教之馆

恶魔全书

在主界面选择“邪教之馆”即可直接进入其特殊界面，主要有两大功能：一是利用手上的仲魔进行合体，得到新的恶魔；二是在恶魔全书进行登录或召唤。

成功收复仲魔或通过合体得到新的恶魔时，会自动在恶魔全书上进行登录。一种恶魔只能在全书上登录一次，因此当该恶魔通过升级、合体等手段获得更多的技能或能力时，可以选择“上书き登录”刷新原有的记录。这么做主要是为了保留某些优秀的技能，在全书中登录过的恶魔可以通过支付金钱进行召唤，如此一来就能再次调用该恶魔及其技能。召唤费用根据恶魔等级以及其技能有所变动，越是强大，费用自然也越高。

恶魔合体



邪教之馆的恶魔合体也是系列的一大特色。本作的基本法则为2身合体，在此基础上有5种合体的方式，而特殊合体也依旧保留，可以用2～4只指定仲魔生成更强大的恶魔。根据是否持有仲魔/曾否在全书登录，在邪教之馆显示的恶魔图标也会有所不同。

●邪教之馆显示的恶魔图标及其意义

图示	说明
	手头持有的仲魔，左上有蓝色圆点
	已登录于恶魔全书的恶魔，右下有紫色圆点
	手头没有且不曾登录于恶魔全书，没有圆点标示

●合体的种类与说明

方式	说明
2身合体	最直接的合体方式。由玩家手动选择持有的2只仲魔进行合体，可随意选择继承的技能
オススメ合体	推荐合体，最方便的合体方式。由邪教之馆的主人向玩家推荐当前最好的合体方案，一次只会推荐3种。可随意选择继承的技能
检索合体	指定素材或种族等条件，检索能够生成的恶魔，一般在仲魔已经没用却没有出现推荐合体的情况下使用。可随意选择继承的技能
悪魔合体ライト	通过猎人程序“恶魔合体ライト”解锁，可在战斗中直接用2只手头的仲魔合体出新的恶魔。无法自主选择继承的技能
特殊合体	使用指定素材合成出特殊恶魔，会随着剧情或特殊条件解锁。基本法则不同，特殊合体有时需要3只以上的恶魔

2身合体

据素材仲魔的种族，2身合体生成的新恶魔种族是固定的，例如“尸鬼×死神=魔”，“女神×魔神=神兽”，尸鬼无法生成。合体时无论素材的等级提升到多少，都会根据2只仲魔的初始Lv来算出新恶魔的Lv，最后得出相具体的结果，公式为“（素材1的Lv+素材2的Lv）÷2+1”。

●精灵合体

同种族进行2身合体后生成的必然是“精灵”种族的恶魔。利用精灵与特定种族进行2身合体，生成结果为特定种族的上或下级恶魔。例如鬼女マ－メイド+精灵フレイミ－ズ会生成上级的鬼女ストリゲス、鬼女マ－メイド+精灵アクアンズ会生成下级的鬼女リャナンシ－。利用精灵合体的特点，可以直线升级至得到同种族的上级恶魔。

注意种族最高级恶魔进行升级时会直接生成种族最低级恶魔，外道、魔人、秘神、狂神、威灵、英杰、天津神、尸鬼无法与精灵合体。指定精灵的合体配方表请参看附录部分的“附录2・恶魔合体相关”。

受限合体的解锁

有一部分恶魔的合体受到限制，就算拥有素材也无法生成。这类恶魔大部分是游戏中的BOSS，需在剧情中击倒后才能解锁；一小部分要在二周目或隐藏迷宫解锁。

●受限合体的解锁条件

Lv	种族	恶魔	解锁条件
35	国津神	スクナヒコナ	主线击败该BOSS
39	鬼女	メデュ－サ	主线击败该BOSS
50	鬼神	ショウキ	主线击败该BOSS
67	龙神	ケツアルカトル	主线击败该BOSS
77	英杰	テンカイ	主线与テンカイ相遇后
75	鬼神	マリシテン	主线击败该BOSS
60	鬼神	コウモクテン	主线击败该BOSS
65	鬼神	ジコクテン	主线击败该BOSS
70	鬼神	ビシャモンテン	主线击败该BOSS
55	鬼神	ゾウチョウテン	主线击败该BOSS
68	堕天使	アドラメレク	主线击败该BOSS
77	大天使	アズラエル	主线击败该BOSS
73	魔王	ルキフグス	主线击败该BOSS
70	魔王	ベリアル	主线击败该BOSS
76	魔王	シェムハザ	主线击败该BOSS
85	魔神	オ－ディン	主线击败该BOSS
79	魔王	ベルゼブブ	主线击败BOSSバアル
79	魔神	バアル	主线击败BOSSバアル
82	魔神	アブス－	主线击败该BOSS
80	邪神	セト	主线击败该BOSS
91	地母神	イナンナ	主线击败该BOSS
83	魔神	ミロク菩萨	主线击败BOSSミトラ菩萨
96	破坏神	ミトラ菩萨	主线击败BOSSミトラ菩萨
87	魔神	クリシュナ	游戏终盘在神田の社的石室连接Ark
98	大天使	メタトロン	羁绊结局或屠杀结束后的二周目
99	大天使	メルカバ－	二周目
99	魔王	ルシファ－	二周目
120	原天使	サタン	羁绊结局或屠杀结束后的二周目
26	圣兽	チロンヌプ	二周目
55	天津神	タケミカヅチ	完成挑战任务“おきゃくさnなのよ”
82	女神	イザナミ	完成挑战任务“遗体の行方”
82	魔人	デイビッド	在隐藏迷宫东狂击败该BOSS
87	魔人	マタド－ル	在隐藏迷宫东狂击败该BOSS
89	魔人	ホワイトライダ－	在隐藏迷宫东狂击败该BOSS
91	魔人	レッドライダ－	在隐藏迷宫东狂击败该BOSS
93	魔人	ブラックライダ－	在隐藏迷宫东狂击败该BOSS
95	魔人	ペイルライダ－	在隐藏迷宫东狂击败该BOSS
97	魔人	トランペッタ－	在隐藏迷宫东狂击败该BOSS
99	魔人	マザ－ハ－ロット	在隐藏迷宫东狂击败该BOSS

特殊合体

以指定恶魔为素材的多身合体即“特殊合体”，这类合体生成的恶魔无法通过其他任何方法合成。在邪教之馆选择“特殊合体”后会出现这类特殊恶魔的列表，但解锁前是无法查看详细信息的，必须在合成所需的指定恶魔全部登录在恶魔全书之后，才会出现恶魔的名字。此时只要主角达到合成所需的等级就能进行合成。

某些特殊合体的恶魔也在上述的受限合体范围内，必须先解除受限状态才能进行特殊合体。具体的特殊合体配方表请参看附录部分的“附录2・恶魔合体相关”。



合体事故

在进行恶魔合体时，有时候会出现出乎意料的结果，这种情况被称为“合体事故”。不但生成的结果出现变化，也无法手动继承技能。种族“英杰”与“狂神”只会在合体事故中低几率出现，要追求全恶魔登录的玩家可以使用SL大法反复尝试。合体事故自身的发生几率不高，但在主角身陷风邪状态或素材恶魔处于濒死状态的情况下几率会有所提高。

●合体事故的发生几率

状态	几率
正常	1/64
主角为风邪状态	6/64
素材恶魔为濒死状态（可叠加）	1/64
素材恶魔为风邪状态（可叠加）	3/64
素材恶魔其一种族为外道	2倍

DLC

与前作一样，游戏在发售后推出了大量付费或免费的DLC。在这里会着重介绍一些已公布的刷经验、金钱等降低游戏难度的刷刷刷DLC与重要的免费DLC。



●刷刷刷DLC

DLC名称	价格	配信日	说明
神杀しにはレベルが必要	350日元	2016/2/18	可以刷出升级用的“魔导书·厚、薄、友”，还可能出现珍稀的御魂恶魔，掉落珍稀物品
神杀しにはマッカが必要	350日元	2016/2/25	可刷出高价出售的珍稀物品，同样会出现御魂恶魔，掉落其他珍稀物品
神杀しには仲魔が必要	250日元	2016/2/25	进入任务后直接传送到有13个房间的特殊地图，在这里可以向兜帽男购买仲魔。贩售的恶魔会带有本不该有的技能，还能直接购买英杰种族的恶魔
神杀しにはアプリが必要	300日元	2016/3/3	通过战斗可以刷出解锁猎人程序的AP点，也会掉落其他珍稀物品
神杀しには宝石が必要	350日元	2016/3/17	通过与御魂的战斗获得大量宝石，不会掉落其他物品
神杀しにはアイテムが必要	400日元	2016/3/31	通过战斗刷出能够提升各大能力值的香

●重要的免费DLC

DLC名称	价格	配信日	说明
难易度追加プログラム	免费	2016/3/10	增加“乐园”与“终末”两个难度。乐园为轻松难度，终末为地狱难度。※一旦选择终末难度就无法再更改
レベル上限解放プログラム	免费	2016/3/31	解放角色等级限制，可以升级到Lv100以上

流程攻略

●游戏建议

探索	迷茫时可以使用下屏的地图导航来寻找目的地，若目的地所在地区暂未开放，还可以按“–”符号缩小地图，把握大概位置
	参考攻略中的详尽地图，尽可能不遗漏遗物、道具与猎人尸体这类收集物品。经过一定时间后，遗物会自动刷新
战斗	尽可能以先制攻击进入战斗
	战斗的基本思路就是攻击敌人弱点且不被敌人击中弱点，尤其在BOSS战前，请根据攻略内容调整队伍，以免受制
	当参战仲魔与敌恶魔相同时，与该敌人会话可以使其撤退，利用这点可以规避一些没有效率的战斗
刷钱	除了收集遗物外，积极完成挑战任务也可以获得不少金钱
	战斗中使用“シバブー”等异常状态技能使敌人陷入紧缚状态后进行“恶魔会话→ファンド”，必然可以成功勒索3次
	战斗中使用“プリンパ”等异常状态技能使敌人陷入混乱状态后进行“恶魔会话→トレード”，获得高价道具的几率大升

第1部分 序章～シェーシャ袭来

◆游戏序章部分，第一次出现选择时依次全部选一遍。剧情推进后选择“遗物**を**探**し**に行**く**”，进入银座地图，并回收相近的2个遗物，最后在回收的智能手机上录入玩家名。

重要选择 スマホをいじってみますか?	
スマホをいじる	DARK+3
アサヒが戻るのを待つ	LIGHT+3

◆回到锦糸町后发生剧情，之后就可以使用主菜单的大部分功能了。◇任务「援：武器调达」完成。

■地图参考：锦糸町（→P61）

◆回到居住区的主角家并选择“寝**る**”推进主线。醒来后前往地下街的人外猎人商会，选择“会话**する→ニッカリ**”。◇任务「援：【定期】食料调达」开始。

重要选择 ナナシ オマエからも何か言ってやれ	
「アサヒらしくて良い」	LIGHT+3
「やなガキだな」	DARK+3

◆接下主线任务后，选择“会话**する→ニッカリ**”进行对话。之后移动至锦糸公园，与守卫对话后进入教程，需战斗2次。最后破坏封印，来到目的位置喷水池前。

◆在一场必败的战斗后，主角死去并来到未知之地黄泉比良坂，沿着铁轨一路走到最深处的光柱前，此时若坚持不理睬魔神会直接GAME OVER，所以还是乖乖选择“声**に**应**える**→名乘**る**”吧。契约完成后获得大量经验，可以分配成长点数。建议玩家以“魔＞速＞运/力/技”的优先顺序分配。

◆主角重生后进入剧情战斗：**ルシファー**军配下。攻击属性为火，弱点为冰。本战算是教学战斗，主角的仲魔**ケンタウロス**拥有小威力单体冰结技能**ブフ**，使用此技能攻击敌人弱点并撑过数回合即可。

重要选择 泣きじゃくるアサヒに対してどうしますか?	
头を抚でる	LIGHT+3
放ってこの场を去る	DARK+3

◆回到锦糸町的人外猎人商会，选择“**マスター**と会话**する**”。◇任务「援：【定期】食料调达」完成。

◆离开人外猎人商会并在与**アサヒ**的对话中做出选择。猎人程序系统开放，可以从主菜单进入并解锁程序了。◇任务「仲魔**を**集**めよう**」开始。

重要选择 ナナシ どうすればいいと思う?	
「仲魔を集めよう」	LIGHT+3
「自分で考えろ」	DARK+3

◆来到锦糸町的南口繁华街，与门卫对话并选择“说得**する**→说得**を**续**ける**”。在南口繁华街收服2只恶魔（仲魔总数达到3）完成任务条件，**アサヒ**成为搭档，参与战斗。◇任务「救：【紧急】救助要请」开始。

重要选择 スカイタワーはすぐ近くだよ 助けに行こうよ	
「助けに行く」	LIGHT+3
「放っておけ」	DARK+3

■地图参考：上野区（→P60）

在锦糸公园的守卫处进行对话。

重要选择 男の意志は堅そうだ。どうしますか?	
クエスト依頼文を見せる	LIGHT+3
実力行使で押し通る	DARK+3
もうやめる	–

经由大地图上野区进入目的地**スカイタワー**。剧情中选择“天使**と**战**おう**”进入剧情战斗：Lv10 天使**エンジェル**，攻击属性为破魔，弱点为电。尽可能让拥有电击魔法的仲魔登场，敌人虽然会使用回复，但也经不起电击轰炸。

直接进入下一战斗：Lv71 大天使**ハニエル**，战斗前半必败，之后**フリン**、**イザボ－**出现并进入剧情战斗，玩家只需按R键自动战斗直到结束即可。

重要选择 あなたたち、よかったら手伝ってくださる?	
手伝う	LIGHT+3
手伝わない	DARK+3

回到人外猎人商会，选择“**マスタ－と会话する→なりたい**”，之后出现登录姓名的剧情，选择“**变えたい**”可以自主输入，选择“**そのままで良い**”会维持原样；关于**アサヒ**的猎人名称也会出现一系列选项，随意选择3次即可。◇任务「救：【紧急】救助要请」、「仲魔**を**集**めよう**」完成；◇任务「他：**けんかをとめてください**」开始。

离开人外猎人商会后，挑战任务系统开放，今后就可以领取挑战任务了（参考附录1）。稍微走几步发生剧情，**ナバ－ル**成为搭档。

重要选择 ききき…君は私が见えているだろう…ッ!	
「见えている」	LIGHT+3
「见えていない」	DARK+3

经由锦糸公园前往大地图的途中会发生“失踪者发现报告”的教程，调查地上的猎人尸体即可获得一定AP点。

■地图参考：上野（→P62）

穿过上野区大地图抵达新的区域地图上野，来到**アメ横通り**的中央地下街出入口处与**ノゾミ**？对话。

重要选择 クエスト续行する? それとも…	
续行する	LIGHT+3
放弃する（连续）	DARK+3

进入中央地下街，启动驿地下街的传送点，传送功能正式开放，可以在已激活的传送点间自由移动。传送至“代々木”后来到大地图新宿区并进入目的地妖精**の**森。

■地图参考：妖精の森（→P62）

在妖精**の**森发生剧情，**ノゾミ**成为搭档。

重要选择 ノゾミにスマホを渡しますか?	
渡す	LIGHT+3
黙ってる	DARK+3

绕圈进入清正**の**小道，获得**ヒスイの**守刀，以后就可以在灵力点充能并打开带有灵晶的封印了。

在清正**の**小道的最深处发生BOSS战：**キングフロスト**。支援攻击系统开放，蓄满支援槽后，搭档们就会发动强力一击。战斗结束后**ノゾミ**离队。◇任务「他：**けんかをとめてください**」完成。

Lv	种族	キングフロスト						
17	魔王							
物理	铳	火炎	冰结	电击	冲击	破魔	咒杀	主要技能
–	–	弱	无	–	–	耐	耐	ブフ－ラ、キングブフ－ラ、スマイルチャ－ジ
毒	混乱	睡眠	紧缚	风邪	魅了	魔封	目眩	
耐	耐	耐	耐	耐	耐	–	–	

キングフロスト主要使用冰结属性的攻击，弱点是火炎，玩家应以此为基础调整队伍。在妖精の森可以收服拥有冰结耐性技能的恶魔ナパイア，利用合体继承可以生成更强的仲魔。己方自然要准备火炎魔法进行攻击，但BOSS发动スマイルチャ－ジ后会进入奸笑状态，伤害提高且弱点消失。可以收服同区域的恶魔スプリガン并学会解除奸笑的技能マガオン来应对。

■地图参考：锦糸町（→P61）

之后回到锦糸町的人外猎人商会与店长对话。离开商会时被老人喊住，发生剧情。随后来到锦糸町的驿**ホ－ム**调查发光的墙壁，选择“**触れる**”进入室内。对话选择“**引き受ける**”，获得2000金钱。◇任务「**ア－クを解放せよ**」开始。

■地图参考：神田の社（→P63）

进入大地图上野区并抵达新的区域地图神田**の**社，进入后选择“**调べる**”。地图内有回复之泉，交付金钱可以进行回复。

进入神田**の**社B2F的小房间，选择“立**ち**去**らない**”进入剧情战斗：**ア－クエンジェル+プリンシパリティ**。**ア－クエンジェル**的弱点为冰结、咒杀，破魔无效；**プリンシパリティ**弱点为铳、咒杀，破魔无效。战胜后获得**コヅチの**纹。

在神田**の**社B3F遇到毒效果地形，猎人程序追加“**アンチポイズン**1”，解锁此程序可以减少毒伤害与中毒的几率。

进入神田**の**社B3F的小房间，选择“立**ち**去**らない**”进入剧情战斗：**オセ**。**オセ**的弱点为紧缚、魅了，咒杀无效，而且会使用全体攻击，是个略微棘手的敌人，可以在本区域收服拥有魅了技能**マリンカリン**的恶魔**アプサラス**应对。战胜后获得**カガミの**纹。

在神田**の**社B1F出现黑洞陷阱的教程，只需要连按X键就能回避这些陷阱。

来到神田**の**社最深处的石室，走近巨大球体时发生BOSS战：**スクナヒコナ**。

Lv	种族	スクナヒコナ						
22	国津神							
物理	铳	火炎	冰结	电击	冲击	破魔	咒杀	主要技能
–	–	–	耐	弱	–	耐	耐	ラクンダ、マカジャマ、常世よりきたる雹、针の太刀风
毒	混乱	睡眠	紧缚	风邪	魅了	魔封	目眩	
耐	耐	耐	耐	弱	耐	耐	耐	

スクナヒコナ的攻击力极高，主角队伍等级最好都在Lv20以上。参战单位优先选择拥有电击魔法ジオンガ的仲魔，且不能有冰结、冲击弱点。此战最好避免进入长久战，可以在挑战BOSS前先蓄满支援槽，这样一来第一回合就可以发动，取消敌方攻击回合，为己方增加输出机会。BOSS血量削减至一定程度时会出现重要选择，选择“すべては人间のため”可以增加支援槽但BOSS攻击力上升，选择“无视する”状况不变。

重要选择 それが神々にとってどれほどの大事か、本当にわかっているのか?	
「すべては人间のため」	LIGHT+3
「神など不要、根绝すべき」	DARK+3
无视する	–

击败BOSS后调查巨大的岩石即可结束本阶段剧情。◇任务「**ア－クを解放せよ**」完成；◇任务「**フリンの**元**に**急**ごう**」开始。

重要选择 ア－クの封印を解きますか?	
はい	DARK+11
いいえ	–

重要选择 アサヒは今にも泣きそうな顔しているどうしますか?	
慰める	LIGHT+3
放ってこの场を去る	DARK+3

■地图参考：银座（→P63）

进入新的区域地图银座，沿根愿寺方向通路前进，经由地下街抵达四丁目交差点，走向岔口会发生剧情。之后会直接回到锦糸町的人外猎人商会。◇任务「**フリンの**元**に**急**ごう**」完成。

重要选择 アサヒを救うためミロクへ攻击をしかけますか?	
攻击をしかける	LIGHT+3
今は我慢する	–

之后会直接回到锦糸町的人外猎人商会。◇任务「输：补给物资运搬」开始。

重要选择 命を危险にさらす必要はないだろう	
同意する	–
同意しない	DARK+3

第2部分 大蛇击退1～多神联合扫讨

■地图参考：新宿（→P64）

进入新的区域地图新宿并移动到新宿南口的检票口附近发生剧情。◇任务「讨：【紧急】大蛇击退1」开始。

经由驿地下街→西口驿前→西口ビル街，抵达都厅广场并进入BOSS战：シエ－シャ1。◇任务「讨：【紧急】大蛇击退1」完成。

Lv	种族	シエ－シャ1						
40	龙王							
物理	铳	火炎	冰结	电击	冲击	破魔	咒杀	主要技能
耐	耐	耐	耐	耐	耐	耐	耐	激震のあくび、蛇毒の炎
毒	混乱	睡眠	紧缚	风邪	魅了	魔封	目眩	
耐	耐	耐	耐	耐	耐	耐	耐	

此战让シエ－シャ1撤退就能结束。中途会发生剧情，援军登场。后续援军会继续攻击BOSS，玩家只需要优先回复自身血量，一直等到BOSS撤退即可。注意激震のあくび、蛇毒の炎这两个技能都是全体攻击，战前一定要准备好全体HP回复的技能。


回復の泉

◆ 结束战斗后前往新宿驿地下街的人外猎人商会，交纳补给物资。◇任务「输：补给物资运搬」完成。

◆ 回到锦糸町地下街的主角家，选择“就寝する”。醒来后来到人外猎人商会并参加视频会议。◇任务「探：目的物入手」、「援：レ−ザ−器材收集」开始。

■地图参考：妖精の森（→P62）

◆ 首先攻略任务「探：目的物入手」。在妖精の森的隔云の小道与ノゾミ汇合，ノゾミ再次作为搭档入队。随后来到中央门与恶魔ナパイア发生剧情，ノゾミ离队。

◆ 抵达神乐广场后，必须按照规则移动才能顺利进入目的地北池の丘。规则如下：以神乐广场为起点，对着光前进1次，对着暗前进1次，再对着光前进1次即可。光暗的分辨方法为主角脚下的影子。如果走错会再次回到神乐广场。

◆ 成功进入目的地北池の丘后发生BOSS战：ティタ−ン。

Lv	种族	ティターン						
33	地灵							
物理	铳	火炎	冰结	电击	冲击	破魔	咒杀	主要技能
耐	–	–	–	–	–	–	–	ヒ−トウエイブ、突击、マッスルパンチ、会心の眼力
毒	混乱	睡眠	紧缚	风邪	魅了	魔封	目眩	
弱	耐	弱	弱	耐	耐	耐	耐	

ティターン的攻击力很高，且对物理攻击有耐性，还拥有一系列威力强大的物理技能。面对这样的敌人，就必须从其弱点下手了。它的弱点是毒、睡眠、紧缚，己方队伍应以此基础进行调整。另外为了控制伤害，还可以带上强化己方弱化敌方的各大辅助魔法。在妖精之森区域内，恶魔スト−ンカ、バジリスク、ディ−ス等都拥有针对它的技能。BOSS血量削减至一定程度时会出现选择，选择“构わず攻击する”对BOSS产生小伤害但其攻击力上升，选择“武器を突きつける”状况不变。

重要选择　见逃してはくれないか…?	
信じて见逃す	LIGHT+3
武器を突きつける	–
构わず攻击する	DARK+3

◆ 战斗后选择“天羽々斩剑を取る”，此后遇到特殊封印时，就可以用天羽々斩剑来破坏掉了。◇任务「探：目的物入手」完成。

◆ 回程在隔云の小道发生剧情，得知多神教联合的目的，ノゾミ正式入队。之后来到妖精の森的入口处发生谜之少女的事件。

重要选择　ノゾミの手を——	
手を取って握手する	LIGHT+7
手をはたく	DARK+7

■地图参考：霞々关（→P65）、スカイタワ−（→P66）

◆ 接下来是任务「援：レ−ザ−器材收集」，来到新的区域地图霞々关。在樱田通り的电梯前与守卫对话后获得通行卡，之后乘坐电梯来到B1F。

重要选择　どうしますか?	
クエスト依赖文を见せる	LIGHT+3
实力行使で押し通る（坚持选择）	DARK+3
この场から立ち去る	–

◆ 在B1F使用通行卡解锁电梯后继续向下移动到B4F，进入B4F研究室通路的マツダ博士研究室，听博士讲述收集机材的相关内容。之后进入新区域地图スカイタワ−，开始与アベ、ハレルヤ一起行动。

重要选择　天使に事情を说明しますか?	
说明する	LIGHT+3
面倒だから攻击する	DARK+3

◆ 进入スカイタワ−的“第2展望台”时立刻发生BOSS战：ルフ。战胜后ハレルヤ入队成为搭档。

Lv	种族	ルフ						
34	妖鸟							
物理	铳	火炎	冰结	电击	冲击	破魔	咒杀	主要技能
–	耐	弱	–	–	耐	–	弱	グランドタック、ザンマ、チャ−ジ
毒	混乱	睡眠	紧缚	风邪	魅了	魔封	目眩	
耐	耐	耐	耐	耐	耐	耐	耐	

乘坐第1展望台的电梯来到第2展望台会立刻进入战斗，玩家应先调整好自己的队伍，以火炎与咒杀为主力杀招。ルフ血量不高，攻击为冲击、物理属性，本战难点不大。但要注意的是本战中途会出现ハレルヤ的仲魔登场的剧情，若过快打倒BOSS，这段剧情会直接消失。

◆ 在“岩盘掘削作业员居住区”调查小房间的入口，选择“部屋に入る”。之后在房间内选择“机の周り”，会进入下一场BOSS战：メデュ−サ。

Lv	种族	メデューサ						
33	鬼女							
物理	铳	火炎	冰结	电击	冲击	破魔	咒杀	主要技能
–	耐	–	–	无	弱	–	–	百蛇の麻痹牙、ラビッドニ−ドル、ジオンガ、マリンカリン
毒	混乱	睡眠	紧缚	风邪	魅了	魔封	目眩	
耐	耐	耐	耐	耐	耐	耐	耐	

メデュ−サ惟一的弱点是冲击，己方队伍最好配备拥有技能ザンマ的仲魔。另外，它还会使用电击、紧缚与魅了属性的技能，主角一旦中招，要及时用技能パトラ或道具进行回复。因为这一特点，本战带上回复型搭档アサヒ为佳。战斗中会发生2次对话：①选择“断固として拒否する”能增加支援槽；②选择“横目で轻くみる”降低BOSS防御，选择“构わず攻击する”对BOSS产生少量伤害但其攻击力上升。

重要选择　その子たちを里切ってくれない? ね…简单でしょう?	
断固として拒否する	LIGHT+3
仲间を里切る	DARK+3
无视する	–

重要选择　これが嘘を吐いてる目に见える…?	
ガンつける	–
横目で轻くみる	–
构わず攻击する	DARK+3

重要选择　ハレルヤを连れてくの?	
连れていく	LIGHT+7
连れていかない	DARK+7

◆ 回到任一人外猎人商会，将测定器上交。◇任务「援：レ−ザ−器材收集」完成。

◆ 回到锦糸町居住区的主角家并选择“就寝する”。此时若已完成上述2个任务，◇任务「输：要人道案内」开始。

■地图参考：上野（→P62）、霞々关（→P65）

◆ 前往上野中央地下街的人外猎人商会，与东のミカド国的武士们汇合，ガストン成为搭档。之后移动到霞々关樱田通り的电梯前，ガストン离队。◇任务「输：要人道案内」完成；◇任务「【紧急】大蛇击退2」开始。

◆ 在B4F研究室通路的マツダ博士研究室得到シェ−シャ探测器。回到霞々关的入口处与ガストン汇合，ガストン再次入队。



■地图参考：涉谷（→P66）

◆ 进入新的区域地图涉谷，经由地下街A→地下街C→西口驿前→マルチシティ，最终来到道玄坂。再从道玄坂→108前→井の头通り，抵达目的地宫下公园。

◆ 进入宫下公园发生BOSS战：シエ−シャ2。◇任务「【紧急】大蛇击退2」完成。

Lv	种族	シェーシャ2						
40	龙王							
物理	铳	火炎	冰结	电击	冲击	破魔	咒杀	主要技能
耐	耐	耐	耐	耐	耐	耐	耐	激震のあくび、蛇毒の炎、突击、世界蛇の暴食、チャ−ジ
毒	混乱	睡眠	紧缚	风邪	魅了	魔封	目眩	
耐	耐	耐	耐	耐	耐	耐	耐	

シェ−シャ2拥有全属性耐性，只有装备了“天羽々斩剑”的主角与ガストン能够击中其弱点。二人是此战的主力，战前务必要调整好队伍。另外BOSS会使用各种异常状态攻击，仲魔需要配备ポズムディ、パトラ等技能来解除。中途会出现选择，装备了“天羽々斩剑”的主角与ガストン参战的情况下，选择“仲间に攻击の支援を赖む”主角进行攻击且支援槽上升，选择“仲间に任せる”ガストン进行攻击且支援槽上升。

◆ 战斗后回到锦糸町地下街的人外猎人商会，再次出戏视讯会议。◇任务「讨：【紧急】多神连合扫讨」开始。

重要选择　アサヒに何と声をかけますか?	
气にしなくて大丈夫だ	LIGHT+3
いや 腰巾着だろ实际	DARK+3
默っている	–

■地图参考：银座（→P63）、筑地根愿寺（→P68）

◆ 无论传送还是大地图，主角离开锦糸町时都会与イザボ−汇合，イザボ−加入队伍。之后前往新的区域地图银座。

◆ 经由地下道抵达四丁目交差点，与ガイア教团员发生剧情，之后穿过晴海通り抵达地下道南西。

◆ 进入地下道南西右侧的小房间，对话中选择“连れて行く”，トキ加入队伍。

◆ 离开地下街来到根愿寺方向通道，直接进入大地图，之后前往筑地根愿寺。进入根愿寺后选择“トキに任せる”。

◆ 穿过地下防空壕迹抵达本院，访问小房间从濒死的ガイア教团员手中得到回廊の键。

- 在地下防空壕迹使用回廊の键，进入剧情战：ガイア教徒。此后会经常遇到ガイア教徒，无论男女都拥有铳、咒杀耐性，破魔无效。虽然ガイア教徒没有弱点，但异常状态类的技能十分有效。
- 战斗后选择“奥に进む”，直接移动到琉璃の回廊。前往回廊的最深处发生BOSS战：ショウキ。

Lv	种族	ショウキ						
45	鬼神							
物理	铳	火炎	冰结	电击	冲击	破魔	咒杀	主要技能
–	–	耐	–	–	弱	耐	–	怪力乱神、アギラオ、ジャベリンレイン、威压の构え
毒	混乱	睡眠	紧缚	风邪	魅了	魔封	目眩	
无	耐	耐	耐	无	耐	耐	耐	

ショウキ弱点为冲击。另外建议搭配强化己方防御力、弱化敌人攻击力的辅助魔法。若此时主角等级在Lv45以上，中途的对话选择“望むところだ”会增加2个行动点，Lv45以下时失去2个行动点。

- 最终抵达地下宝物库迹，发生BOSS战：トキ。トキ与イザボー离开队伍。

Lv	种族	トキ						
40	人类							
物理	铳	火炎	冰结	电击	冲击	破魔	咒杀	主要技能
–	–	–	–	–	–	无	–	暗夜剑、铠通し
毒	混乱	睡眠	紧缚	风邪	魅了	魔封	目眩	
耐	耐	耐	耐	耐	耐	–	–	

トキ没有弱点，破魔无效，也几乎不吃异常状态。所幸其HP较少，只有2300左右，因此本战的基本思路就是以辅助魔法弱化敌人强化己方，速战速决。技能暗夜剑有魔封效果，铠通し会使己方防御力下降。

这一战结束后直接进入オーディン战。看オーディン等级高达76就该明白本战必败。千万不要急急忙忙回复状态而浪费了消耗道具。

重要选择 骗していたのかという问いに何と答えますか?	
骗される方が悪い	DARK+3
骗してない信じてくれ	–
恶魔の言うことを真に受けるな	–

- 回到锦糸町居住区的主角家，选择“就寝する”结束第2部分的剧情。◇任务「他：出头命令」开始。

第3部分 出头命令～东のミカド国密探

■地图参考：新宿（→P64）

- 前往新宿，经由驿地下街→东口大通り，抵达神舞供町的目的地纯喫茶**フロリダ**。进入纯喫茶**フロリダ**。◇任务「他：出头命令」完成；◇任务「讨：【紧急】地下街恶魔扫讨」开始。

重要选择 绝对に俺たちを里切るな。誓えるか…?	
里切らないと誓う	LIGHT+3
クソくらえ	DARK+3

- 进入新宿的驿地下街，救人时发生剧情战：**パチャカマク**、**ムシュフシュ**×2。之后暂时无法使用传送功能，需要绕大地图上野区跑回锦糸町。回到锦糸町的锦糸公园后再次发生剧情战：**ガイアマン**×2。都是杂兵战，结束后**アサヒ**离开队伍。
- 来到锦糸町地下街的人外猎人商会，发生BOSS战：**ケツアルカトル**。战后获得明光**の**轮宝。◇任务「讨：【紧急】地下街恶魔扫讨」完成；◇任务「特：【紧急】结界解除」开始。

Lv	种族	ケツアルカトル						
50	龙神							
物理	铳	火炎	冰结	电击	冲击	破魔	咒杀	主要技能
耐	–	耐	–	–	耐	耐	弱	マハラギオン、マカカジャ、ザンダイン、ベノンザッパー、スマイルチャージ
毒	混乱	睡眠	紧缚	风邪	魅了	魔封	目眩	
耐	耐	耐	耐	耐	耐	耐	耐	

ケツアルカトル会使用火炎、冲击属性的攻击，己方队伍内一定不能有这2个弱点的仲魔。另外咒杀是它的弱点，可以在之前的练级中有意图地学习咒杀技能。最后，要解除BOSS发动スマイルチャージ后的奸笑状态，需要用到解除奸笑的技能マガオン。

重要选择 大丈夫か？父亲みたいなもんなんだろう?	
ありがとう…でも大丈夫だ	LIGHT+3
心配される筋合いはない	DARK+3
よく分からない	–

■地图参考：ミッドタウン（→P68）、各区（→P60）



- 进入**ミッドタウン**后，在1F调查岩石并选择“岩にかざす”。**トキ**加入队伍。

重要选择 トキの协力を讶しむハレルヤに对してどう答えますか?	
「协力に异存はない」	LIGHT+3
「トキは信用できない」	DARK+3
「そんなに见つめるな」	–

- 接下来需要解开德川曼荼罗的结界。目前无法使用传送功能，需要在各大地图击败5座寺的BOSS，顺序随意。完成第5场战斗后会继续2场战斗，难度非常高。考虑到BOSS弱点与耐性特点，建议把泷黑寺的战斗放在最后，战前请务必参考后文进行队伍调整。

重要选择 弟を助けてやってくれ!	
ガストンを助ける	LIGHT+7
ガストンを助けない	DARK+7

●教青院（新宿区）

Lv	种族	ジコクテン						
50	鬼神							
物理	铳	火炎	冰结	电击	冲击	破魔	咒杀	主要技能
–	–	–	–	弱	无	耐	–	ザンダイン、シャベリンレイン、ランダマイザ、マハザンマ
毒	混乱	睡眠	紧缚	风邪	魅了	魔封	目眩	
耐	耐	耐	耐	耐	耐	–	–	

5场鬼神战的特征都十分明显，除了マリシテン外，其他4位明显偏科，只使用物理与擅长的属性魔法，玩家只需注意其耐性与弱点。而マリシテン的惟一弱点为混乱，使用混乱技能牵制其攻势即可。到了游戏中后期，各种强化弱化的辅助技能变得十分重要，今后就不再赘述了。

●白乘院（池袋区）

Lv	种族	コウモクテン						
50	鬼神							
物理	铳	火炎	冰结	电击	冲击	破魔	咒杀	主要技能
–	–	–	–	无	弱	耐	–	ジオダイン、モータルジハード、テイタノマキア、マハジオンガ
毒	混乱	睡眠	紧缚	风邪	魅了	魔封	目眩	
耐	耐	耐	耐	耐	耐	–	–	

●南赤寺（城北区）

Lv	种族	ゾウチョウテン						
50	鬼神							
物理	铳	火炎	冰结	电击	冲击	破魔	咒杀	主要技能
–	–	无	弱	–	–	耐	–	アギダイン、刹那五月雨击ち、成佛拳、マハラギオン
毒	混乱	睡眠	紧缚	风邪	魅了	魔封	目眩	
耐	耐	耐	耐	耐	耐	–	–	

●黄久寺（上野区）

Lv	种族	マリシテン						
50	鬼神							
物理	铳	火炎	冰结	电击	冲击	破魔	咒杀	主要技能
–	–	无	–	–	–	耐	–	怪力乱神、天扇弓、刹那五月雨击ち、メギド、マカラカーン
毒	混乱	睡眠	紧缚	风邪	魅了	魔封	目眩	
耐	弱	耐	耐	耐	耐	–	–	

●泷黑寺（六本木区）

Lv	种族	ビシャモンテン						
50	鬼神							
物理	铳	火炎	冰结	电击	冲击	破魔	咒杀	主要技能
–	–	弱	无	–	–	耐	–	ブフダイン、冥界破、雄叫び、マハブフーラ
毒	混乱	睡眠	紧缚	风邪	魅了	魔封	目眩	
耐	耐	耐	耐	耐	耐	–	–	

●连战1

Lv	种族	イナンナの残渣						
55	地母神							
物理	铳	火炎	冰结	电击	冲击	破魔	咒杀	主要技能
–	–	–	–	–	–	–	–	マハラギダイン、マハブフダイン、マハジオダイン、マハザンダイン
毒	混乱	睡眠	紧缚	风邪	魅了	魔封	目眩	
耐	耐	耐	耐	耐	耐	耐	耐	

结束最后的鬼神战后直接进入连续战斗。イナンナの残渣主要使用四大属性技能，棘手在于全体魔法，回复很可能跟不上。若参战单位拥有反射魔法的技能“マカラカーン”，此战会比较轻松。BOSS总血量为3200左右，可以在最后进行针对下一战的仲魔更换。

●连战2

Lv	种族	ミロク菩萨						
55	魔神							
物理	铳	火炎	冰结	电击	冲击	破魔	咒杀	主要技能
耐	弱	弱	耐	–	–	无	耐	ブフダイン、独觉、冥界破、鬼神乐、56亿7千万の掌
毒	混乱	睡眠	紧缚	风邪	魅了	魔封	目眩	
耐	耐	耐	耐	耐	耐	耐	耐	

三连战最后一战。在进入第5场鬼神战之前就要做好准备：仲魔优先冰结耐性，拥有铳、火炎与解除魔封状态的技能，其他技能推荐吸收HP、MP的エナジードレイン以及反射物理、铳伤害的テトラカーン。本战难点是BOSS的技能独觉，可以把弱点转换为吸收，此时若以铳、火炎击中反而会令它进入奸笑状态，再来一发万能属性的56亿7千万の掌，此命休矣。谨记在其发动独觉时不要攻击弱点。

重要选择 仲间など见舍てて独りで战うべきだ…そうは思わないか?	
仲间を助ける	LIGHT+7
仲间を见舍てて攻击する	DARK+7

重要选择 贵方は一体何のために战っている?	
东京の民のため	LIGHT+3
自分のため	DARK+3
无视する	–

战胜**ミロク**菩萨后，传送机能重新开放。回到锦糸町居住区的主角家选择“**いいよ**”，**アサヒ**归队。之后选择“**解散して寝る**”。◇任务「特：【紧急】结界解除」结束，◇任务「讨：【紧急】大蛇击退3」开始。

重要选择	みんなのためになれるよう頑張るから!
期待してるよ	LIGHT+3
邪魔だから来るな	DARK+3
なってねぇな	–

■地图参考：池袋（→P67）

前往池袋，穿过地下街→东口驿前→**サンショイン**前，最终抵达首都高5号线。

在首都高5号线发生BOSS战：**シェーシャ3**，◇任务「讨：【紧急】大蛇击退3」完成。

Lv	种族	シェーシャ3						
55	龙王							
物理	铳	火炎	冰结	电击	冲击	破魔	咒杀	主要技能
耐	耐	耐	耐	耐	耐	耐	耐	激震のあくび、世界蛇の暴食、蛇毒の炎、无限なる力の波动
毒	混乱	睡眠	紧缚	风邪	魅了	魔封	目眩	
耐	耐	耐	耐	耐	耐	耐	耐	

跟シェーシャ2一样，シェーシャ3全属性耐性，没有弱点，只有装备了“天羽々斩剑”的主角的普通攻击与ガストン能够击中其弱点。队内最好配备物理、铳反射的技能テトラカーン与回复技能メディラマ，仲魔血量最好在350以上。本战有4次中途选项，选错会回复BOSS血量，最有利选项为：①仲间に任せる；②仲间に攻击の援护を頼む/仲间に任せる；③防御をめ様子を见る；④再生を阻止する→止めを刺す（战斗结束）。

■地图参考：筑地根愿寺（→P68）

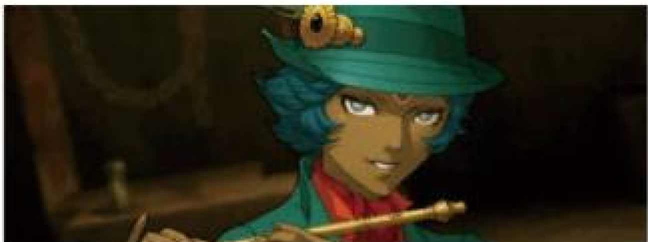
进入筑地根愿寺后，**イザボ**–入队。在根愿寺的本院最深处的本堂发生BOSS战：**クリシュナ**。

Lv	种族	クリシュナ						
60	魔神							
物理	铳	火炎	冰结	电击	冲击	破魔	咒杀	主要技能
–	–	–	–	–	–	耐	弱	ザンダイン、ジオダイン、モクシャギ–タ、毒龙のラ–ガ、梦想のラ–ガ、战いのタ–ラ
毒	混乱	睡眠	紧缚	风邪	魅了	魔封	目眩	
耐	耐	耐	耐	耐	无	耐	耐	

クリシュナ的攻击主要是异常状态类，主搭档建议换为ハレルヤ。队伍方面，推荐带上特殊合体的恶魔アリス来应对五花八门的异常状态，而且アリス还自带针对BOSS弱点的强力咒杀技能，是本战最优秀的主力。其他仲魔需要针对异常状态做一些措施。BOSS的魔法攻击可以使用魔反技能マカラカーン来应对。中途选择选“手を取る”主角攻击力大升，选“手をはたく”支援槽上升。

重要选择	フリンを渡しますか?
フリンを渡す	DARK+7
フリンを渡さない	LIGHT+7

根愿寺本院2F，沿路发生3场剧情杂兵战斗。最后在深处的目的地先击败5名**ガイア**教徒，**トキ**归队。接下来直接进入BOSS战。结束后**トキ**正式成为搭档，**イザボ**–离队。◇任务「讨：【紧急】多神连合扫讨」完成。



Lv	种族	アドラメレク						
65	堕天使							
物理	铳	火炎	冰结	电击	冲击	破魔	咒杀	主要技能
–	–	无	弱	–	–	–	耐	狂乱の钢爪、マハラギオン、地狱の焼きごて、丸かじり
毒	混乱	睡眠	紧缚	风邪	魅了	魔封	目眩	
耐	耐	耐	耐	耐	无	耐	耐	

在与ガイア教徒战斗前就得把队伍调整好，アドラメレク的弱点为冰结，攻击除了物理就是火炎。如果队内有物反テトラカーン与魔反マカラカーン这两招，可以直接零伤害。中途选项有2次，若第1次选了最有利选项“アサヒを庇う”，第2次不会出现。

重要选择	アサヒへの攻击をどう对处しますか?
攻击の隙を突く	DARK+3
アサヒを庇う	LIGHT+7

※若选择アサヒを庇う，以下选择不会出现：

重要选择	アドラメレクの攻击が迫る どうしますか?
仲间を庇う	LIGHT+3
仲间を盾にする	DARK+7
防御を固める	–

回到锦糸町居住区的主角家并选择“**就寝する**”，醒来前往锦糸町的人外猎人商会，剧情后**ガストン**离队。◇任务「谍：东の**ミカド**国密侦」开始。

■地图参考：霞々关（→P65）、スカイタワー～岩盘（→P66）

来到霞々关后，前往樱田通**り**的电梯前与男猎人对话，获得前往地下2F的钥匙。利用钥匙来到霞々关的B2F 新本部，进入小房间，获得**ダミ–ガントレット**。**イザボ**–入队。

接下来前往**スカイタワ**–的岩盘掘削作业员居住区→叹**き**の间，在深处的大门接受天使的盘查，此后就可以自由进出了。继续前进至岩盘出口，进入东**のミカド**国，接下来选择地点并进行对话，全选后就会追加新的地点“紧急集会场”。

选择“紧急集会场”后，所有搭档离队。先发生2场剧情杂兵战，敌人都是天使の军势，第1战弱点是冲击、咒杀，第2战弱点是冰结、冲击、咒杀。接下来直接进入BOSS战：**アズラエル**。战斗中途**ハレルヤ**回归，其他人则在战后才归队。

Lv	种族	アズラエル						
67	大天使							
物理	铳	火炎	冰结	电击	冲击	破魔	咒杀	主要技能
耐	–	耐	弱	–	–	无	耐	アギダイン、マハムドオン、マカラカ–ン、テトラカ–ン、死のまばたき
毒	混乱	睡眠	紧缚	风邪	魅了	魔封	目眩	
耐	耐	耐	耐	耐	耐	耐	耐	

アズラエル弱点为冰，攻击属性为火炎、咒杀。优先选用拥有咒杀耐性的仲魔。由于BOSS的攻击全是魔法，己方拥有魔反技能マカラカーン会十分轻松。但BOSS也有物反テトラカーン与魔反マカラカーン这两招，在它发动时记得不要使用会被反射的招式。战斗中途选择会或直接影响进程，最有利选项为：①魂を献上しない；②あきらめる；③信じる。选择②结束后BOSS的HP会全回复，继续攻击就会到选择③。

重要选择	魂を献上するなら见逃してやろう
魂を献上する	LIGHT+3
魂を献上しない	–
构わず攻击する	DARK+3

重要选择	オレを信じてくれ 赖む…!
信じる	LIGHT+7
信じられない	DARK+7
无视する	DARK+3

重要选择	ハレルヤに何と声をかけますか?
别に气にしてないよ	LIGHT+3
绝对に许さない	–

剧情后选择地点“**タ–ミナル**”，**ガストン**也重新归队。前往霞々关的B2F 新本部，进入深处的小房间，将所有选项都选一次。◇任务「谍：东**のミカド**国密侦」完成。

回到锦糸町居住区的主角家，选择“**就寝する**”，之后前往地下街的人外猎人商会。◇任务「讨：【紧急】最终战争」开始。

重要选择	ハレルヤに何と声をかけますか?
一绪に行こう	LIGHT+7
兄贵のところに归れ	DARK+3

第4部分 市々谷驻屯地～结局

■地图参考：市々谷驻屯地～混沌空间（→67）

前往新的区域地图市々谷驻屯地，在驻屯地附近发生剧情战：天使の军势。战胜后进入市々谷驻屯地，**イザボ**–入队。

在市々谷驻屯地的B3F发生杂兵战：**バルバトス**。战胜后调查前方的门，直接传送进新的区域地图“混沌空间”的A部分。

在混沌空间无限の间A进入小房间，发生BOSS战：ベリアル。

Lv	种族	ベリアル						
70	魔王							
物理	铳	火炎	冰结	电击	冲击	破魔	咒杀	主要技能
–	–	无	弱	–	–	–	无	マハラギダイン、トリスアギオン、贯く炎の斗气、刹那五月雨击ち
毒	混乱	睡眠	紧缚	风邪	魅了	魔封	目眩	
耐	耐	耐	耐	耐	耐	耐	耐	

ベリアル的攻击以火炎魔法为主，应以魔反マカラカーン应对。另外当它使出贯く炎の斗气，火炎属性的技能会附带贯通效果，队伍里千万不能有火炎弱点的仲魔。



回到市々谷驻屯地的B3F发生杂兵战：堕天使の群れ、恶魔の军势。战胜后调查前方的门，直接传送进新的区域地图“混沌空间”的B部分。

重要选择	意识を失っているハンターたちを放っていきますか?
放って行く	DARK+3
入口まで运ぶ	LIGHT+3
起きるまで待つ	LIGHT+3

在混沌空间无限の间B进入小房间，发生BOSS战：ルキフグス。

Lv	种族	ルキフグス						
70	魔王							
物理	铳	火炎	冰结	电击	冲击	破魔	咒杀	主要技能
–	反	–	–	弱	反	–	无	マカラカーン、ザンダイン、マハザンダイン、グランドタック、百麻痹针
毒	混乱	睡眠	紧缚	风邪	魅了	魔封	目眩	
耐	耐	耐	耐	耐	耐	耐	耐	

ルキフグス弱点为电击，但它会使用魔反技能マカラカーン，也要准备其他属性作为攻击手段，推荐物理、万能属性。同时己方时刻以物反魔反应对BOSS的攻击，即可取胜。

- 完成上述2场BOSS战后，回到市々谷驻屯地的1F，调查结界即可解除。然后在B2F调查门，进入混沌空间的无限光の间。
- 前往混沌空间的月貌楼，发生BOSS战：**シェムハザ**。

Lv	种族	シェムハザ						
73	魔王							
物理	铳	火炎	冰结	电击	冲击	破魔	咒杀	主要技能
–	–	弱	弱	无	无	–	无	シン・ジオダイン、シン・ザンダイン、マハジオダイン、マハザンダイン、魔力の奔流、マカビルド、大怪光线
毒	混乱	睡眠	紧缚	风邪	魅了	魔封	目眩	
耐	耐	耐	耐	耐	耐	无	耐	

シェムハザ的攻击为电击、冲击属性，还会使用マカビルド大幅提升魔法攻击力。己方配备魔反マカラカーン且每回合使用就可以无视BOSS的大多数攻击，只注意万能属性的魔力の奔流。大怪光线会扣除我方的MP，必须注意回复MP。如果搭档是ハレルヤ，中途选择选“诱いに乗る”会上升支援槽，若不是他，选择“无视する”保持状况不变。

重要选择	诱いを受けた…どうしますか?
诱いを断る	LIGHT+3
诱いに乗る	–
无视する	–

进入市々谷驻屯地 B3F最深处的房间，此处是重要的路线分歧。按照选项会分别进入CHAOS、LAW、NEUTRAL路线，其中CHAOS和LAW会在战斗后匆匆完结。

●重要路线分歧

路线	选项	说明
CHAOS路线	①メルカバ−を倒す→②ルシファ−を味方にする	选择①后发生BOSS战：メルカバ−，战后选择②进入CHAOS结局
LAW路线	①メルカバ−を协力する	选择①后发生BOSS战：ルシファ−，战后直接进入LAW结局
NEUTRAL路线	①メルカバ−を倒す→②ルシファ−を倒す	选择①后发生BOSS战：メルカバ−，选择②后发生BOSS战：ルシファ−，进入NEUTRAL路线，游戏继续

Lv	种族	メルカバー						
75	大天使							
物理	铳	火炎	冰结	电击	冲击	破魔	咒杀	主要技能
–	–	–	–	–	–	吸	弱	チャリオット、至高の魔弹、コンセントレイト、ラスタキャンディ、ヘキサグラム、汝抗う事なかれ
毒	混乱	睡眠	紧缚	风邪	魅了	魔封	目眩	
耐	耐	耐	耐	耐	耐	无	耐	

メルカバ−的魔法比物理攻击更优秀，本战必备魔反技能マカラカーン。同时它还拥有万能属性的チャリオット和汝抗う事なかれ，甚至能强化自身威力。因此一定要用辅助魔法弱化敌人强化己身。另外ヘキサグラム这个技能是带即死效果的，本战需准备一些复活道具。中途选择的最有利选项为：①偏りなき世界のため；②今の内に回复する。

Lv	种族	ルシファー						
75	魔王							
物理	铳	火炎	冰结	电击	冲击	破魔	咒杀	主要技能
–	–	–	–	–	–	弱	吸	恶しき辉き、冥界破、刹那五月雨击ち、绝对零度、明けの明星
毒	混乱	睡眠	紧缚	风邪	魅了	魔封	目眩	
耐	耐	耐	耐	耐	无	耐	耐	

要进入NEUTRAL路线，打败メルカバ−后还必须直接挑战ルシファー。与上一战不同，ルシファ−的物理攻击十分优秀，必备物反技能テトラカーン。绝对零度这个技能是冰结属性，队伍内不能有冰结弱点的仲魔。特别棘手的技能是有混乱效果的万能属性恶しき辉き，以及直接削减一半血量的明けの明星。中途选择的最有利选项为：①断る；②仲间と过ごす日常。

重要选择	ヤツの注意を引いてほしい…赖めるかい?
了解した	LIGHT+3
断る	DARK+3

重要选择	汝はこの战いの先に、何を望む?
仲间と过ごす日常	LIGHT+11
迷いのない孤高の世界	DARK+11
话す气はない	–

NEUTRAL路线

■地图参考：霞々关（→P65）、宇宙之卵（→P69）

- 接连打败**メルカバ−**和**ルシファ−**后，◇任务「讨：【紧急】最终战争」完成。接下来移动到霞々关的B2F 新本部，**イザボ−**入队，**アサヒ**离队。
- 前往霞々关的入口处发生剧情，之后再次回到B2F 新本部，调查深处的小房间，发生剧情战：**パレス**×1、**ファフニ−ル**×1。◇任务「【紧急】多神连合计画阻止」开始。
- 进入新的区域地图宇宙**の**卵，首先会发生BOSS战：**オ−ディン**。

Lv	种族	オーディン						
76	魔神							
物理	铳	火炎	冰结	电击	冲击	破魔	咒杀	主要技能
–	反	–	–	反	弱	耐	耐	ジオダイン、グングニル、贯く雷の斗气、真理の雷、コンセントレイト
毒	混乱	睡眠	紧缚	风邪	魅了	魔封	目眩	
耐	耐	耐	耐	耐	耐	耐	耐	

オ−ディン战的主要难点在技能贯く雷の斗气会让电击魔法带上贯通效果，而グングニル暴击率高则无视防御相性。己方使用魔反技能マカラカーン后BOSS很高几率使用贯く雷の斗气，以此减少其行动点。中途选择没有最有利选项，按属性值需要即可。

重要选择	仲间とダグザどちらを赖りますか?
仲间と一致团结する	LIGHT+7
ダグザに力を借りる	DARK+7
どちらにも赖らない	DARK+11

- 战斗后选择“引き拔く”就会移动到宇宙**の**卵内部。**トキ**离开队伍。
- 一路推进，在宇宙**の**卵 第1、第2、第3分别发生三场BOSS战。

Lv	种族	バアル						
77	魔神							
物理	铳	火炎	冰结	电击	冲击	破魔	咒杀	主要技能
–	–	–	弱	吸	–	耐	–	マハラギダイン、マハジオダイン、猛反击、遗恨の雷鸣、怪力乱神、震驱け
毒	混乱	睡眠	紧缚	风邪	魅了	魔封	目眩	
耐	耐	耐	耐	耐	耐	耐	耐	

宇宙の卵 第1发生的BOSS战，バアル弱点为冰结，电击吸收，攻击方式是比较平均的物理与魔法。会使用高伤害的火炎、电击全体魔法，而且物理技能震驱け还附带目眩效果，最好带上魔反物反技能。最后需要注意的是尽可能不使用物理技能，以免激活猛反击。



Lv	种族	アプスー						
78	魔神							
物理	铳	火炎	冰结	电击	冲击	破魔	咒杀	主要技能
–	–	–	反	弱	–	–	耐	ティタノマキア、モ−タルジハ−ド、アイスエイジ、マハブフダイン、スマイルチャ−ジ
毒	混乱	睡眠	紧缚	风邪	魅了	魔封	目眩	
耐	耐	耐	耐	耐	耐	耐	耐	

宇宙の卵 第2发生的BOSS战，ティタノマキア与モ−タルジハ−ド都是全体物理攻击，此战必备物反技能テトラカーン，另外还会使用冰结属性的魔法。但アプス−弱点明显，只需电击轰炸就能顺利取胜。

Lv	种族	セト						
79	邪神							
物理	铳	火炎	冰结	电击	冲击	破魔	咒杀	主要技能
–	–	弱	–	无	无	–	吸	肉断ちの锐爪、狂乱の刚爪、パニックボイス、ザンダイン、ベノンザッパ−
毒	混乱	睡眠	紧缚	风邪	魅了	魔封	目眩	
耐	耐	耐	耐	耐	耐	耐	耐	

宇宙の卵 第3发生的BOSS战，セト以物理攻击为主，物反技能テトラカーン能够起到很好的效果。比较棘手的是异常状态技能パニックボイス，负责回复的仲魔最好学会被动技能精神异常无效。

- 继续前进直到抵达宇宙**の**卵 第4，发生BOSS战：**イナンナ**。

重要选择	イナンナは战斗态势に入ろうとしている。どうしますか?
战斗に入る	DARK+3
说得する	LIGHT+7

Lv	种族	イナンナ						
80	地母神							
物理	铳	火炎	冰结	电击	冲击	破魔	咒杀	主要技能
–	–	耐	耐	耐	耐	耐	耐	マカラコワ−ス、热りたつ业火、热りたつ豪雹、热りたつ雷光、热りたつ大岚、ラスタキャンディ、ランダマイザ
毒	混乱	睡眠	紧缚	风邪	魅了	魔封	目眩	
耐	耐	耐	耐	耐	耐	耐	耐	

イナンナ咋看之下并无弱点，但其特点是发动技能热りたつ○○后会出现弱点：业火→冰结弱点、豪雹→火炎弱点、雷光→冲击弱点、大岚→电击弱点，利用这个特点进行狙击吧。另外BOSS主要攻击手段是魔法，魔反技能マカラカ−ン十分有效，就算对方用打消技取消了魔反，也能消耗其技能点。中途会出现大量选择，前3次坚持选择“样子を窥う”能让BOSS防御力大降，之后选择“隙を突く”为佳。

重要选择	トキがちらちらと窥っている
优しく微笑み手を振る	LIGHT+3
热い视线を送る	LIGHT+3
舌打ちして目をそらす	DARK+3

- 战胜后**トキ**回到队伍。继续前进至宇宙**の**卵第6，发生BOSS战：**ミトラ**菩萨。

Lv	种族	ミトラ菩萨						
82	破坏神							
物理	铳	火炎	冰结	电击	冲击	破魔	咒杀	主要技能
耐	–	弱	耐	–	弱	无	无	会心の眼力、冥界波、严正なる裁き、テトラコワース、ブフダイン、独善の契
毒	混乱	睡眠	紧缚	风邪	魅了	魔封	目眩	
耐	耐	耐	耐	耐	耐	耐	耐	

ミトラ菩萨的弱点为火炎、冲击，但每次被击中弱点，它就会用独善の契提升所有能力，因此此战必须准备好技能デカジャ来打消它的强化。中途选择出现2次，第一次选择“契约しない”较有利，第二次若NL值更高选择“仲间のため”、若ND值更高则选“自分のため”。

重要选择 その力何のなめに用いるつもりだ	
自分のため	DARK+7
仲间のため	LIGHT+7
无视する	–

战胜ミトラ菩萨后，故事再次出现重要分歧点的选项。这关乎到进入NEUTRAL路线的哪一个结局，玩家请注意存档。两条路线所面对的BOSS大致相同。

重要选择 宇宙の卵をどうしますか？

路线	选项	说明
羁绊路线	破坏する（LIGHT+11）	选择后会与魔神ダグザ战斗，最后达成羁绊结局。
屠杀路线	破坏しない（DARK+11）	选择后与过去的同伴战斗，之后只可选择1人为搭档，最后达成屠杀结局。

羁绊路线

- 选择“破坏**する**”进入羁绊路线后立刻与魔神**ダグザ**决裂，发生BOSS战：**ダグザ**。战胜后**アサヒ**回到队伍。

Lv	种族	ダグザ						
84	魔神							
物理	铳	火炎	冰结	电击	冲击	破魔	咒杀	主要技能
–	–	耐	耐	耐	耐	弱	–	ロストヒット、ディナイアルエナジードレイン、メギドラオン
毒	混乱	睡眠	紧缚	风邪	魅了	魔封	目眩	
耐	耐	耐	耐	耐	耐	耐	耐	

一路陪伴主角的ダグザ的战斗方式就与它性格相似，随心所欲。战斗最初3个回合就算攻击也无效，专心撑过去即可。BOSS的技能ロストヒット会让仲魔飞走，本战的主搭档必须设为能够预防迷子的ハレルヤ。另外全体攻击的威力十分惊人，需要准备最好的全体回复魔法。此战MP消耗十分剧烈，偏偏敌人还拥有削减己方MP的技能，得准备大量的MP回复道具。中途选择的最有利选项为“仲间は必要だ”。

- 继续往宇宙**の**卵最深处挺进，抵达心脏部发生BOSS战：**ヴィシュヌフリン**。◇任务「【紧急】多神连合计画阻止」完成。战斗结束后只有选择“破坏**する**”才能推进剧情。

Lv	种族	ヴィシュヌフリン						
87	魔神							
物理	铳	火炎	冰结	电击	冲击	破魔	咒杀	主要技能
–	–	–	–	–	–	无	无	モア・シャイン、アンティクトン、ザンダイン、ジオダイン、光刃ナンダカ、暗刃ナンダカ
毒	混乱	睡眠	紧缚	风邪	魅了	魔封	目眩	
耐	耐	耐	耐	耐	无	耐	耐	

ヴィシュヌフリン有2个形态，会使用铳、电击、冲击、万能属性的攻击，花样非常多。一进入战斗它就会使用技能提升能力，己方也需要在强化自己后用技能デカジャ打消对方的强化效果。本战考验玩家对辅助技能的理解，使用各种辅助技能让自己活下来吧。

进入第2形态时会出现选择，推荐选择“フリンを呼びかける”。第2形态使用光刃ナンダカ会出现咒杀弱点，使用暗刃ナンダカ出现破魔弱点，利用这个特点连续输出吧。



■地图参考：银座（→P63）、YHVHの宇宙（→P70）

- 移动到银座 四丁目交差点的岩石处，选择“**触れる**”后移动到最后的区域地图YHVH**の**宇宙。此后主角进入奸笑状态后就可以使用**メシアバースト**这个强力攻击了。而前作主角**フリン**也会与主角一同战斗。

- 在YHVH**の**宇宙 1st**ブレーム**M发生连续的2场BOSS战。

Lv	种族	A. ベルゼブブ						
90	魔王							
物理	铳	火炎	冰结	电击	冲击	破魔	咒杀	主要技能
–	吸	–	–	无	–	弱	耐	ランダマイザ、メギドラオン、マハムドオン、マハジオダイン
毒	混乱	睡眠	紧缚	风邪	魅了	魔封	目眩	
耐	耐	耐	耐	耐	耐	耐	耐	

Lv	种族	A. ルキフグス						
90	魔王							
物理	铳	火炎	冰结	电击	冲击	破魔	咒杀	主要技能
–	反	–	–	弱	反	–	耐	マカラカーン、ザンダイン、ラスタキャンディ、光を食らう暗、メギドラオン
毒	混乱	睡眠	紧缚	风邪	魅了	魔封	目眩	
耐	耐	耐	耐	耐	无	耐	耐	

A. ベルゼブブ弱点为破魔，A. ルキフグス弱点为电击。首先要打倒能够使用魔反的A. ルキフグス，否则输出会十分被动。这场战斗之后就立刻进入A. ルシファー这场BOSS战，注意速战速决。

Lv	种族	A. ルシファー						
95	魔王							
物理	铳	火炎	冰结	电击	冲击	破魔	咒杀	主要技能
–	–	–	–	–	–	弱	无	悪しき輝き、冥界破、刹那五月雨击ち、绝对零度、王たる者、明けの明星
毒	混乱	睡眠	紧缚	风邪	魅了	魔封	目眩	
耐	耐	耐	耐	耐	耐	耐	无	

上一战后立即进入，这个ルシファー的能力值与技能都全面加强，但HP却有所减少，因此反而简单一些。与之前一样，仲魔不能有冰结弱点，必备破魔魔法与物反技能テトラカーン。同时为了对应悪しき輝き带来的高伤害与混乱效果，一定要准备好治疗手段。

- 在YHVH**の**宇宙 2nd**ブレーム**M发生连续的2场BOSS战。

Lv	种族	A. アズラエル						
90	大天使							
物理	铳	火炎	冰结	电击	冲击	破魔	咒杀	主要技能
耐	–	耐	弱	–	–	反	耐	アギダイン、テトラカーン、マカラカーン、死のまばたき
毒	混乱	睡眠	紧缚	风邪	魅了	魔封	目眩	
耐	耐	耐	耐	耐	耐	耐	耐	

Lv	种族	A. ハニエル						
90	大天使							
物理	铳	火炎	冰结	电击	冲击	破魔	咒杀	主要技能
–	–	–	–	无	弱	无	耐	マカジャマオン、マハジオダイン、ジオダイン、ハマオン
毒	混乱	睡眠	紧缚	风邪	魅了	魔封	目眩	
耐	耐	耐	耐	耐	耐	耐	耐	

A. アズラエル弱点为冰结，A. ハニエル弱点为冲击，两者主要使用魔法攻击，己方准备好魔反技能マカラカーン就能轻松取胜。首先打倒拥有魔反物反技能的A. アズラエル。战斗结束后立刻进入下一场BOSS战。

Lv	种族	A. メルカバー						
95	大天使							
物理	铳	火炎	冰结	电击	冲击	破魔	咒杀	主要技能
–	–	–	–	–	–	无	弱	チャリオット、至高の魔弹、真理の雷、コンセントレイト、汝抗う事なかれ、ヘキサグラム
毒	混乱	睡眠	紧缚	风邪	魅了	魔封	目眩	
耐	耐	耐	耐	耐	耐	耐	耐	

A. メルカバー同样是能力加强但HP削减的版本，准备好魔反技能マカラカーン就能防御它的大部分攻击。值得注意的是，技能ヘキサグラム拥有即死效果。

- 在YHVH**の**宇宙 3rd**ブレーム**B发生连续的2场BOSS战。

Lv	种族	メタトロン						
98	大天使							
物理	铳	火炎	冰结	电击	冲击	破魔	咒杀	主要技能
耐	耐	耐	耐	弱	耐	反	耐	シナイの神火、审判の光、デカジャ
毒	混乱	睡眠	紧缚	风邪	魅了	魔封	目眩	
–	–	–	–	–	–	–	–	

メタトロン弱点为电击，攻击技能就两种，万能属性シナイの神火与破魔属性的审判の光，两者伤害都十分惊人，因此本战的关键就是弱化敌人了。己方最好有破魔无效的仲魔。

Lv	种族	メタトロンの军势						
99	军势							
物理	铳	火炎	冰结	电击	冲击	破魔	咒杀	主要技能
耐	耐	耐	耐	弱	耐	反	耐	シナイの神火、审判の光、メギドラオン、マカカジャ、デカジャ
毒	混乱	睡眠	紧缚	风邪	魅了	魔封	目眩	
耐	耐	耐	耐	耐	耐	耐	耐	

击败メタトロン之后，立刻就会出现メタトロンの军势。能力基本与メタトロン相同，攻略思路也通用，但HP却提升到2倍之多。

- 在YHVH**の**宇宙 4th**ブレーム**S发生BOSS战：**サタン**。

Lv	种族	サタン						
99	原天使							
物理	铳	火炎	冰结	电击	冲击	破魔	咒杀	主要技能
耐	耐	吸	–	–	–	吸	吸	メギドアーク、アカシャアーツ、トリスアギオン、ラスタキャンディ、コンセントレイト、マガオン
毒	混乱	睡眠	紧缚	风邪	魅了	魔封	目眩	
无	无	无	无	无	无	无	无	

サタン主要使用强力的单体攻击，一击就能造成惊人伤害，因此己方仲魔最好使用辅助技能ドーピング来提升最大HP值。另外BOSS还会使用火炎魔法以及各类强化弱化魔法，注意利用各色辅助魔法来进行对抗。中途选项第一次选择“仲魔を頼む”，第二次会话サタン回复所有HP，第三次会话让主角强行进入魔封状态。另外在羁绊路线的第二次选择中选“そんな道は选ばない”为佳，屠杀路线则是“特にない”。

- 战胜**サタン**后剧情中选择“**はい**”，就会传送到YHVH**の**宇宙的高次元空间。打开门走进深处，发生最终BOSS战。战前**イザボ**ー离开队伍，战胜BOSS后达成羁绊结局。

Lv	种族	YHVH						
100	神灵							
物理	铳	火炎	冰结	电击	冲击	破魔	咒杀	主要技能
耐	耐	耐	耐	耐	耐	耐	耐	神の系列魔法、ゴッドボイス、ブラックホール、创られし灾祸、ラスタキャンディ、スマイルチャージ、无限大の力、スーパノヴァ
毒	混乱	睡眠	紧缚	风邪	魅了	魔封	目眩	
耐	耐	耐	耐	耐	耐	耐	耐	

●第1形态

YHVH有2个形态，2个形态的基本属性都相同，拥有全耐性，惟有フリン队的“神杀しの剑”能击中其弱点，且这一招必然会随机使BOSS的某一防御相性降低，连续降低会最终成为弱点，利用这个特点攻击才能造成有效伤害。YHVH一旦使用スマイルチャージ进入奸笑状态，必须立刻用マガオン打消。最为棘手的技能是神の烙印，会使己方单位进入烙印状态，HP、MP每次最多只能回复1且只能靠自动消失或角色死亡来解除。在羁绊路线，随着攻击的推进会出现中途选择，搭档6名全部选一次后就会进入第2形态。而中途的特殊选择“YHVHの仆となりますか？YHVHの敌となりますか？”谨记选择“无视する”。

●第2形态

第2形态的技能基本与上一阶段相似，但追加了威力极高的万能属性全体攻击スーパノヴァ以及能够大幅增强能力并进入奸笑状态的无限大の力，一定要用デカジャ、デクンダ、マガオン立刻打消。接下来就与之前一样，フリン队的“神杀しの剑”使某一属性成为弱点后，主角队伍立刻追加猛攻。最优先事项是保住拥有打消魔法的仲魔，之后就是靠磨了。

屠杀路线

◆选择“破坏**しない**”进入屠杀路线后立刻与同伴决裂，发生2场BOSS战。第一战敌人是**ノゾミ**、**ナバール**，第二战是**ハレルヤ**、**イザボー**、**ガストン**与**トキ**。

Lv	种族	曾经的同伴们
81	人类	

第一战的ナバール基本只有各类辅助魔法，因此可以优先打倒主攻手ノゾミ。ノゾミ的攻击会附带各种异常状态，回复用的仲魔最好拥有精神异常无效。第二战首先击败拥有优秀回复技能的イザボー，接下来是异常状态技能丰富的トキ，最后再打倒ハレルヤ与ガストン即可。中途会出现许多选项，按喜好选择即可。

◆继续往宇宙**の**卵最深处挺进，抵达心脏部发生BOSS战：**ヴィシュヌフリン**，攻略法请参考羁绊路线。◇任务「【紧急】多神连合计画阻止」完成。

■地图参考：银座（→P63）、YHVHの宇宙（→P70）



◆剧情后选择一名搭档的灵魂为共生的女神，这个角色会继续担任战斗中的搭档。

◆移动到银座 四丁目交差点的岩石处，与人间**の**军势发生5连战，所有敌人都是破魔无效，咒杀弱点。战斗后选择“**触れる**”，移动到最后的区域地图 YHVH**の**宇宙。

◆在YHVH**の**宇宙 1st**ブレーム**M发生连续的2场BOSS战：A. **ベルゼブブ**+A. **ルキフグス**、A. **ルシファー**，攻略法请参考羁绊路线。

◆在YHVH**の**宇宙 2nd**ブレーム**M发生连续的2场BOSS战：A. **アズラエル**+A. **ハニエル**、A. **メルカバー**，攻略法请参考羁绊路线。

◆在YHVH**の**宇宙 3rd**ブレーム**B发生连续的2场BOSS战：**メタトロン**、**メタトロンの**军势，攻略法请参考羁绊路线。

在YHVH**の**宇宙 4th**ブレーム**S发生BOSS战：**サタン**，攻略法请参考羁绊路线。

◆战胜**サタン**后剧情中选择“**はい**”，就会传送到YHVH**の**宇宙的高次元空间。

◆打开门走进深处，发生最终BOSS战：YHVH。战胜BOSS后达成屠杀结局。

Lv	种族	YHVH
100	神灵	

基本战斗思路依旧与羁绊路线最终战相同，不同之处在于第1阶段的选择，需要主角自己对YHVH进行否定，否定成功能使战斗变得更为轻松。推荐选项为：①神の国を否定する；②悲しむ者の幸福を否定する；③继がれる地を否定する；④满ち足りることを否定する；⑤怜れみを受ける幸福を否定する；⑥神がYHVHであることを否定する；⑦神の子を否定する；⑧天国の存在理由を否定する。

隐藏迷宫 东狂

在游戏终盘，大地图湾岸区的东端会出现本作的隐藏迷宫“东狂”，敌人十分强劲，必须做好最佳准备才可挑战。东狂是东京的另一个形态，每一次进入东狂，迷宫构造都会出现变化，因此地图导航无效。主角的目的是讨伐带来死亡的8大“魔人”，每打败1个魔人就能解锁受限合体并获得珍稀道具，后文会给出8只魔人的基础数据，供玩家参考。

●东狂的主要特征

①多层结构，在特定层数打倒魔人后，可以选择继续前进还是离开。进入已打倒的魔人房间也可以选择离开。
②特定楼层有回复之泉，但要求主角的能力达到一定值才能使用。
③进入魔人房间需要收集楼层宝箱中的东狂剑符。
④魔人战经过10回合就会强行将主角队弹出迷宫，但被削减的HP会继续留到下次战斗，可以多次挑战慢慢磨死。
⑤再次进入东狂时，可以选择当前激活过的最深层数或从第1层开始。
⑥东狂内无法更改游戏难度。
⑦魔人拥有各种高级技能，几乎不吃异常状态。拥有贯通技能，因此魔反物反的效果大减。另外每只魔人都有魔反物反技能，注意发动时不要妄图攻击。
⑧每周目每只魔人只能击败一次。

Lv	种族	ディビット
85	魔人	

物理	铳	火炎	冰结	电击	冲击	破魔	咒杀	主要技能
–	–	耐	耐	弱	–	耐	耐	ソウルドレイン、ドルミナー、マハムドオン、アギダイン、ブフダイン、スマイルチャージ
毒	混乱	睡眠	紧缚	风邪	魅了	魔封	目眩	
–	–	–	–	–	–	–	–	

Lv	种族	マタドール
87	魔人	

物理	铳	火炎	冰结	电击	冲击	破魔	咒杀	主要技能
耐	耐	–	弱	–	–	耐	耐	モータルジハード、テイタノマキア、冥界破、物理贯通、魂碎波、会心の眼力
毒	混乱	睡眠	紧缚	风邪	魅了	魔封	目眩	
–	–	–	–	–	–	–	–	

Lv	种族	ホワイトライダー
89	魔人	

物理	铳	火炎	冰结	电击	冲击	破魔	咒杀	主要技能
–	–	–	–	吸	弱	耐	耐	ゴッドアロー、真理の雷、グランドタック、刹那五月雨击ち、ラスタキャンディ
毒	混乱	睡眠	紧缚	风邪	魅了	魔封	目眩	
–	–	–	–	–	–	–	–	

Lv	种族	レッドライダー
91	魔人	

物理	铳	火炎	冰结	电击	冲击	破魔	咒杀	主要技能
–	耐	反	弱	–	–	耐	耐	テラーソード、绝命剑、トリスアギオン、マハラギダイン、ラスタキャンディ
毒	混乱	睡眠	紧缚	风邪	魅了	魔封	目眩	
–	无	–	–	–	–	–	–	

Lv	种族	ブラックライダー
93	魔人	

物理	铳	火炎	冰结	电击	冲击	破魔	咒杀	主要技能
–	–	弱	吸	–	–	耐	耐	アイスエイジ、绝对零度、メギドラオン、キャリブレート、アンティクトン
毒	混乱	睡眠	紧缚	风邪	魅了	魔封	目眩	
–	–	–	–	–	–	–	–	

Lv	种族	ペイルライダー
95	魔人	

物理	铳	火炎	冰结	电击	冲击	破魔	咒杀	主要技能
–	–	–	耐	弱	反	耐	耐	ペストクロップ、杀风激、マハザンダイン、ラスタキャンディ、スマイルチャージ
毒	混乱	睡眠	紧缚	风邪	魅了	魔封	目眩	
无	–	–	–	无	–	–	–	

Lv	种族	トランペッター
97	魔人	

物理	铳	火炎	冰结	电击	冲击	破魔	咒杀	主要技能
–	弱	耐	耐	耐	耐	耐	耐	魔缘のラッパ、至高の魔弹、マハラギダイン、マハブフダイン、マハジオダイン、マハザンダイン
毒	混乱	睡眠	紧缚	风邪	魅了	魔封	目眩	
无	无	无	无	无	无	无	无	

Lv	种族	マザーハーロット
99	魔人	

物理	铳	火炎	冰结	电击	冲击	破魔	咒杀	主要技能
无	–	–	–	吸	弱	耐	耐	女帝のリビドー、八色雷公、アイスエイジ、トリスアギオン、テトラカーン、マカラカーン
毒	混乱	睡眠	紧缚	风邪	魅了	魔封	目眩	
无	无	无	无	无	无	无	无	



地图信息

本作地图繁多，在此提供地形较复杂的主要地图信息与地图中出现的恶魔列表，包含弱点、耐性等关键情报。攻略游戏时可参考地图信息进行收集，并在BOSS战前调整队伍。

大地图

●图示 | 宝箱 区域地图 遗物

新宿区



六本木区



上野区



千代田区



中央防波堤区



城东区



池袋区



湾岸区



城北区

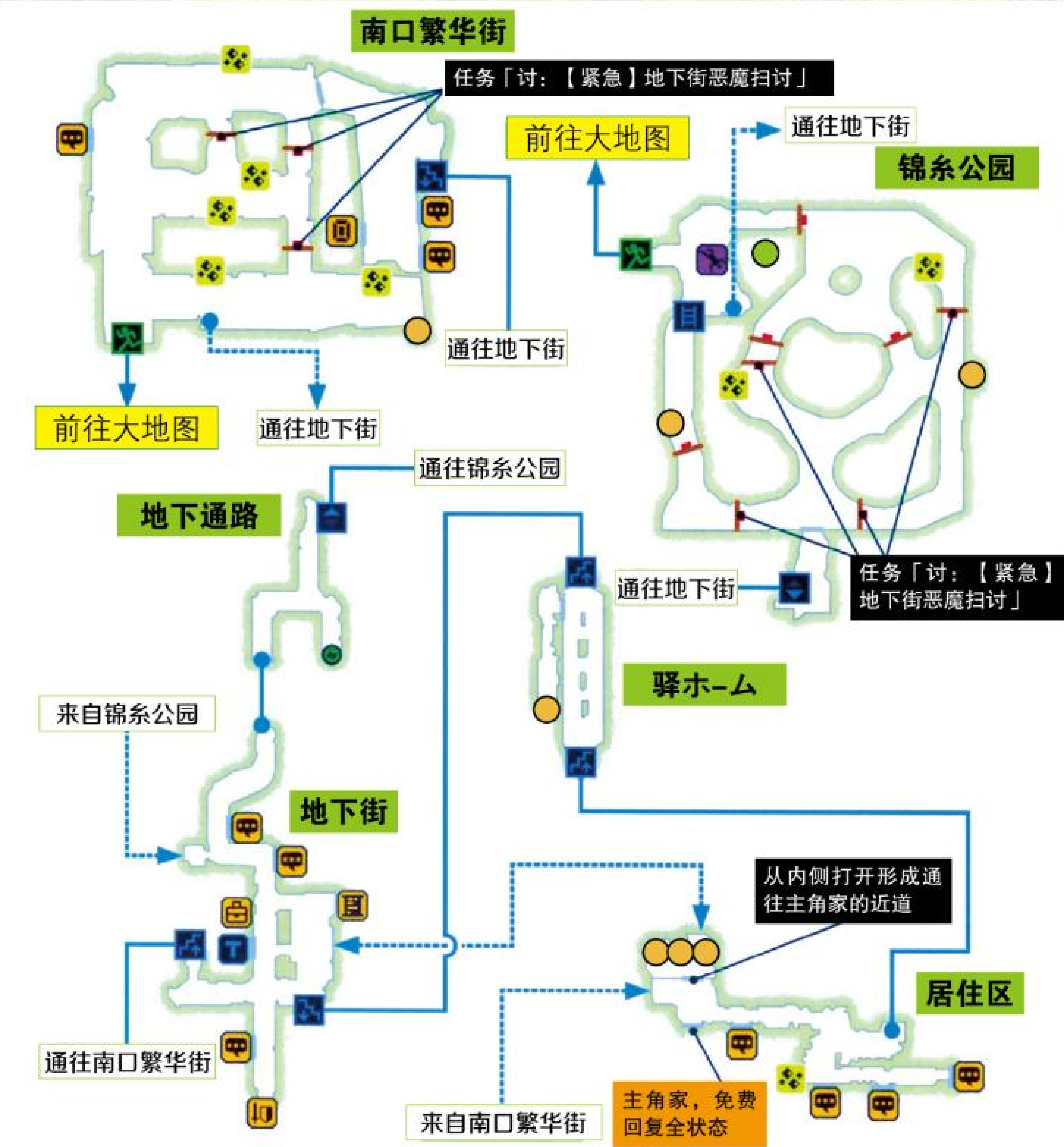


Lv	种族	名称	弱	耐/无/反/吸
54	大天使	ライラ	电、咒	冲、破
18	天使	アークエンジェル	咒	破
33	天使	パワー	冲、咒	电、破、紧、目
61	大天使	ヴィクター	电、咒	铳、冲、破、睡
68	大天使	イスラフィール	火、咒	冰、破、混
10	天使	エンジェル	电、咒	破、紧
5	堕天使	デカラビア	铳、破	咒
53	堕天使	ダンタリアン	电、破、毒	火、冰、冲、咒
58	堕天使	ゴモリー	冰、破	火、咒、魅
46	堕天使	ネビロス	铳、冲、破、紧、目	物、咒
38	堕天使	オリアス	冰、破	火、咒、风
20	堕天使	ビフロンス	冲、破	火

■全域：羁绊路线/屠杀路线

Lv	种族	名称	弱	耐/无/反/吸
70	军势	冰狱の群れ	火、电	冰、破、咒、封、目
70	军势	烈风の群れ	铳、电	冰、冲、破、毒、混、封、目
70	军势	雷霆の群れ	冲	冰、电、破、封、目
70	军势	劫火の群れ	冰	火、电、咒、封、目
61	幻魔	ヤリーロ	电、毒	铳、魅
63	鬼女	ダーキニー	冰、魅	物、火
65	凶女	カウ	铳、冰、紧、封	火、毒
64	妖鬼	ベルセルク	冲	物、紧
63	死神	ゲーデ	封	咒、目
64	魔兽	アーマーン	冰、混	铳、电、毒
64	妖兽	トウコツ	冲、风、封、目	电、毒、睡、紧、魅
66	幻魔	ハヌマーン	电	物、冲、风
71	圣兽	スフィンクス	冰、咒、封	铳、火、破、魅
70	妖树	アールキング	火、冲	铳、电、咒、目
70	凶鸟	フレスベルグ	铳、火	冰、冲
71	死神	ケルヌンノス	冲、封	物、电、咒
72	妖魔	ガネーシャ	电、咒、毒	物、铳、冲、混
71	妖鬼	ヤクシャ	冲、紧	物、冰、风

区域地图



●图示

- 宝箱
- 遗物
- 人外猎人商会
- 道具店
- 武器店
- 传送点
- 回复之泉
- 宝石商
- 对话房间
- 人外猎人尸体
- 灵力点

上野·城东区

锦糸町

正常 ■初期

Lv	种族	名称	弱	耐/无/反/吸
1	フード	カタキラウワ	物、火、冰、电、冲、破	风
2	外道	スライム	物、火、冰、电、冲、破	毒、风
3	地灵	スダマ	火、冰	电、混
3	妖精	ゴブリン	铳、电、睡	－
4	恶灵	レギオン	电、破	咒
4	妖树	マンドレイク	火	紧
4	妖鸟	カラドリウス	火、咒	风
5	フード	オンモラキ	铳、冰	－
5	堕天使	デカラビア	铳、破	咒
6	魔兽	カブソ	电	冰、混
6	夜魔	フォーモリア	火、睡	冰
6	幽鬼	ストリゴイイ	铳、破	咒
6	妖精	ナジャ	冰	冲
7	恶灵	ガロット	火、破	铳、咒、睡
7	妖兽	フォービ	冰	火
9	フード	マメダヌキ	铳、紧	火、冰、混

特殊 ■任务「讨：【紧急】地下街恶魔扫讨」

Lv	种族	名称	弱	耐/无/反/吸
47	妖鸟	ルフ	火、咒	铳、冲
47	邪神	パチャカマク	铳、电、风	冲、咒、目
47	龙王	ウロボロス	破、咒	火、冰 电、冲 混、封
47	龙神	イルルヤンカシュ	睡、紧	冰、冲
47	邪龙	ムシュフシュ	冲、破、目	电、毒
48	天女	サラスヴァティ	火、咒、毒	冰、混、魅
48	妖树	アルラウネ	火、风、目	铳、魅
48	妖魔	シウテクトリ	冰、睡、封	铳、火
49	凶鸟	アンズー	铳、冲	电、封
50	军势	アステカ势力	冲、睡	铳、火 电、咒、目
50	死神	オルクス	火、电	物、冰 冲、咒

上野区

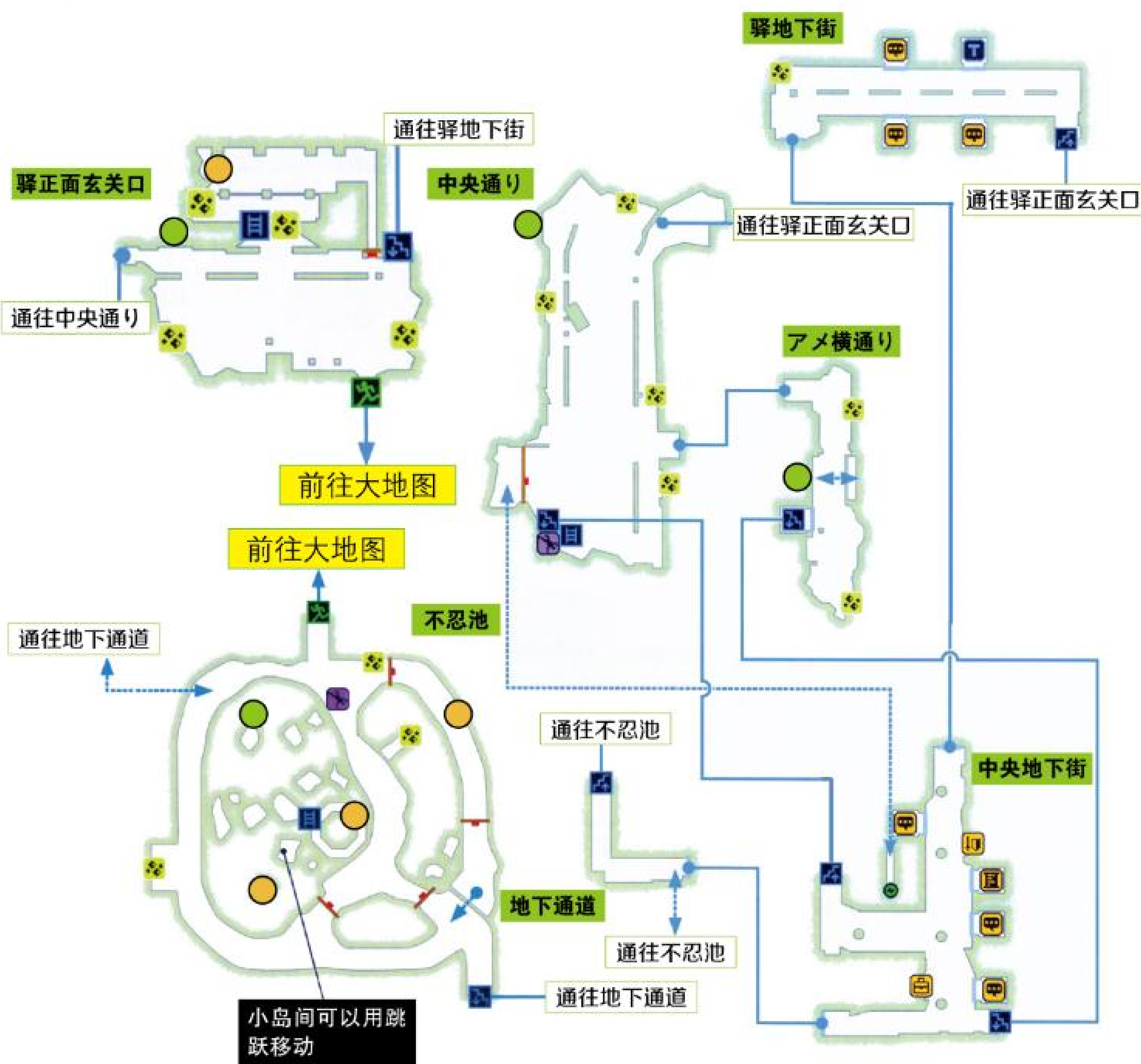
上野

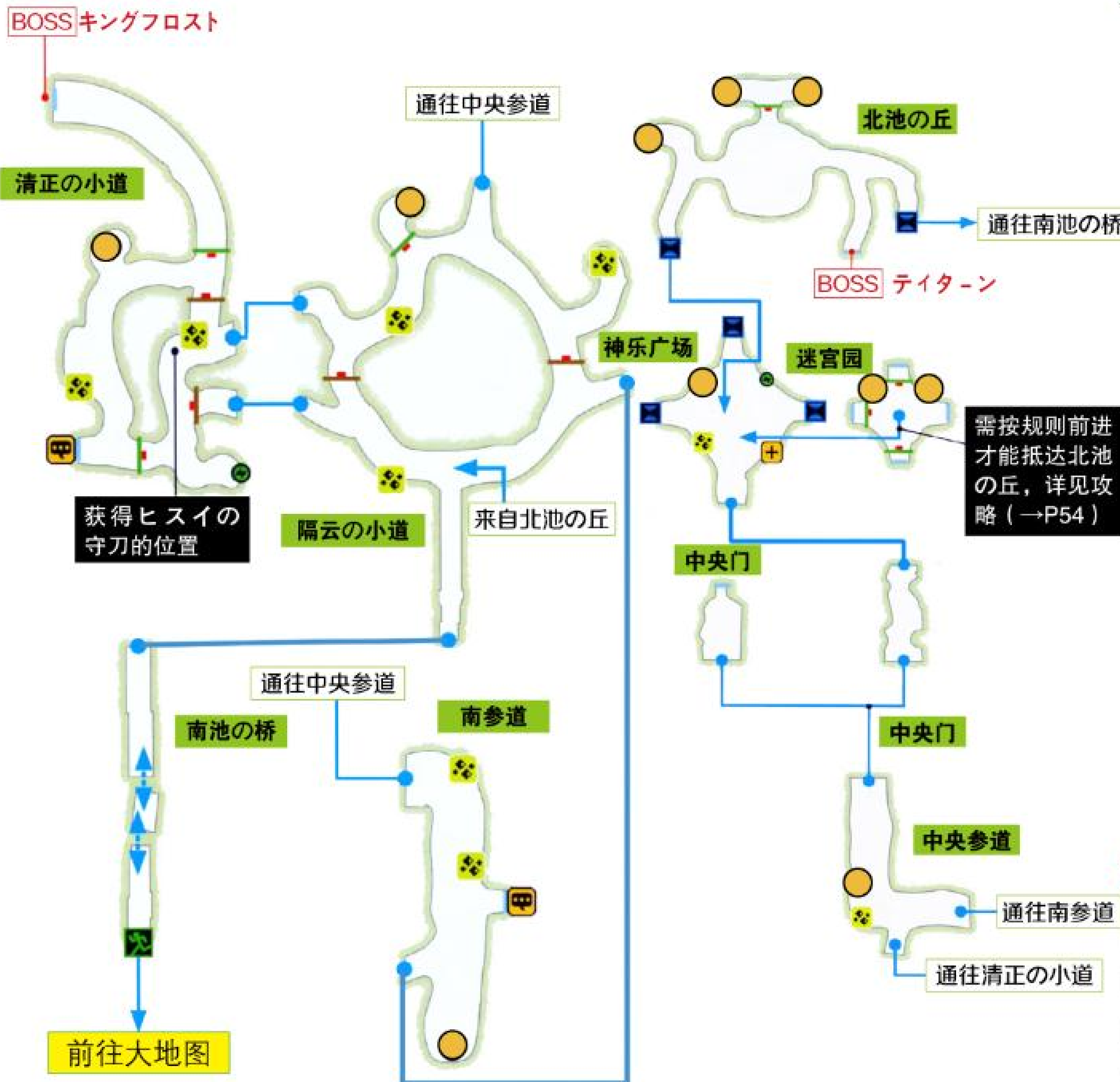
正常 ■初期

Lv	种族	名称	弱	耐/无/反/吸
7	外道	ジャック・リパー	火、破	咒、风
8	邪鬼	グレムリン	火、冲、混	冰、电
8	邪龙	チョトンダ	电、破	铳、冰
8	妖魔	ヴォジャノーイ	冲	电
9	鬼女	リャナンシー	冲、毒	–
10	恶灵	ディブク	冰、破	咒
10	外道	フーリガン	冰、冲	铳、电
10	魔兽	カソ	冰	火
10	夜魔	ザントマン	电	冲、睡
11	妖树	サンショウ	火	冰、混
13	妖鬼	オニ	电、混、睡、紧	–

特殊 ■任务「讨：【紧急】地下街恶魔扫讨」

Lv	种族	名称	弱	耐/无/反/吸
47	妖鸟	ルフ	火、咒	铳、冲
47	邪神	パチャカマク	铳、电、风	冲、咒、目
47	龙王	ウロボロス	破、咒	火、冰 电、冲 混、封
47	龙神	イルルヤンカシュ	睡、紧	冰、冲
47	邪龙	ムシュフシュ	冲、破、目	电、毒
48	天女	サラスヴァティ	火、咒、毒	冰、混、魅
48	妖树	アルラウネ	火、风、目	铳、魅
48	妖魔	シウテクトリ	冰、睡、封	铳、火
49	凶鸟	アンズー	铳、冲	电、封
50	军势	アステカ势力	冲、睡	铳、火、 电、咒、目
50	死神	オルクス	火、电	物、冰 冲、咒





新宿区

妖精の森

正常1 ■妖精の森

Lv	种族	名称	弱	耐/无/反/吸
8	地灵	ドワーフ	冲	电
9	妖鬼	ビルヴィス	铳、破、混	咒、毒
9	妖精	ピクシー	咒、混	电
11	妖兽	チャグリン	火	电
11	妖虫	モスマン	铳、冲	电、毒、紧、风
12	凶鸟	モー・ショボー	铳、火	冲
12	地灵	カハク	电	火
12	妖精	ナパイア	冰	冲、魅
12	妖魔	アガシオン	铳、冰、咒	火、电
13	军势	无邪气の群れ	冰、冲	魅
13	幻魔	タム・リン	咒、风	破
14	妖精	スプリガン	破、咒、睡、紧	物、电

特殊 ■任务「探：目的物入手」

Lv	种族	名称	弱	耐/无/反/吸
23	幻魔	ナタタイシ	–	铳、毒
24	圣兽	パピルサグ	电、咒	铳、冲、毒
26	魔王	オーカス	火、破、睡、魅	物
26	魔兽	ストーンカ	铳、冲、魅	电
27	フード	クダ	铳、冲	冰
27	龙神	グクマッツ	火、咒	冰、冲
28	幻魔	パルドル	铳、咒	物、电
28	邪龙	バジリスク	冲、破	咒、毒、紧
29	圣兽	セイギュウカイ	冲、咒、睡、目	电、混
29	妖魔	ディース	铳、咒	冰、电、睡、魅、封
29	龙王	ユルング	火、咒、风、封	冰、电

正常2 ■神乐广场、迷宫园、北池の丘

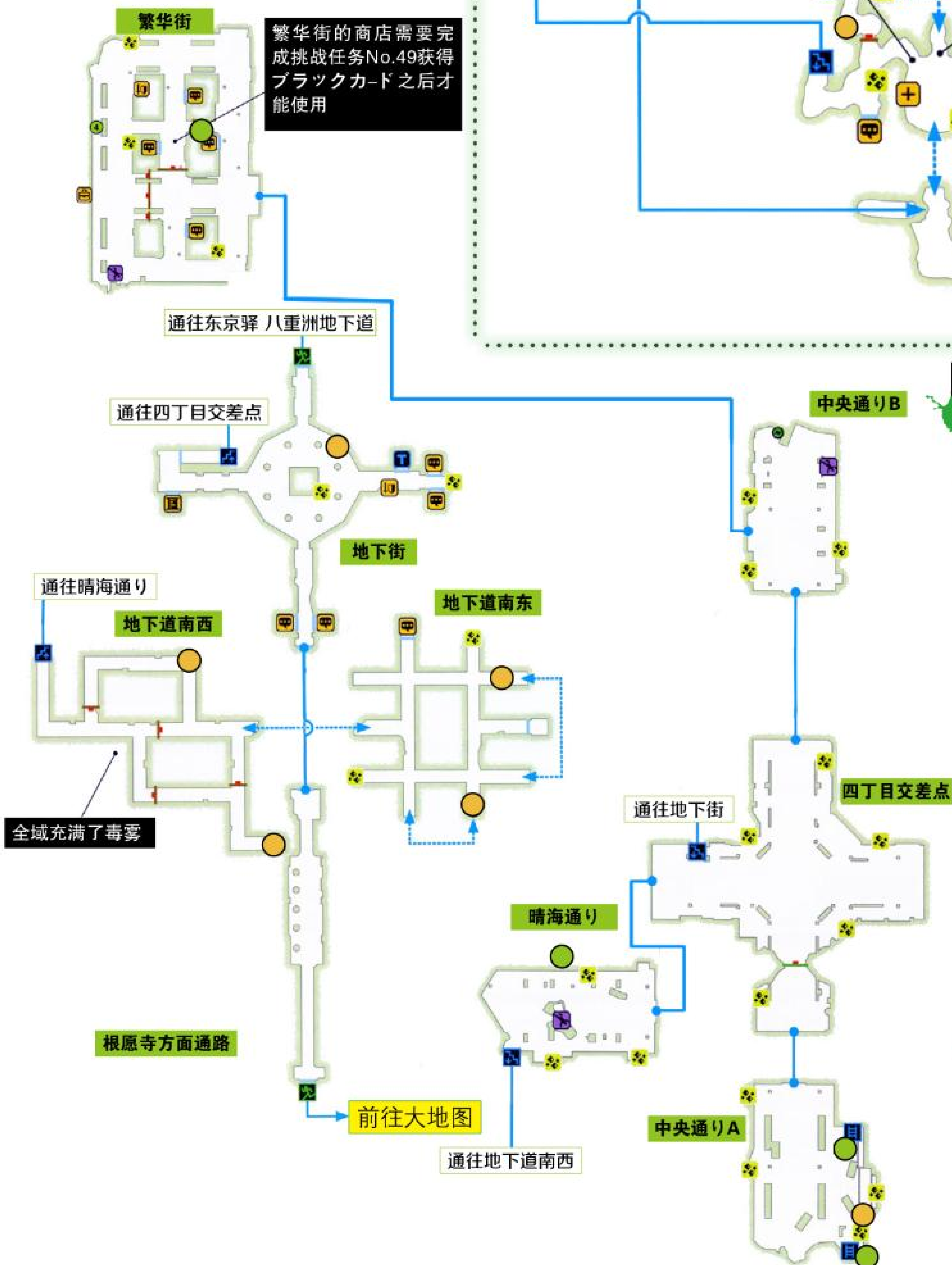
Lv	种族	名称	弱	耐/无/反/吸
17	地灵	ノッカー	电	冲
18	夜魔	モコイ	冲、风	电
19	凶鸟	イツマデ	铳、冰、破	冲
23	龙王	イズチ	火、冲、咒	物、冰、电、毒
26	天女	センリ	电、咒	冲、封
26	妖兽	カクエン	冲、风	火、毒
28	夜魔	キキーモラ	火	冰、睡
30	鬼女	ユキジョロウ	火	冰
47	军势	フロストーズ	火	冰、破、咒、目

上野区

神田の社

正常 ■神田の社

Lv	种族	名称	弱	耐/无/反/吸
11	幽鬼	ガキ	火、冲、破	冰、咒
13	圣兽	ヘケト	冲	电、毒
13	龙神	マカラ	火	冰
14	邪龙	トウビョウ	冰、破、睡	毒、风
15	鬼女	マ-メイド	电	冰、冲、睡
15	天女	アプサラス	火、毒、紧	冰、睡、魅
16	邪鬼	イッポンダタラ	破、毒	火
16	妖鸟	コカクチョウ	铳、冰、咒、风	火、冲、睡
16	妖魔	コッパテング	铳、电	冲、睡
16	妖兽	ピアレイ	火、破、魅	冰、毒
17	幻魔	イクティニケ	铳、冰、风	物
18	幽鬼	オバリヨン	冰、破	电、咒、紧
18	妖鬼	アズミ	电	冰
19	军势	鬼の群れ	电、破、毒	火、冰、目
20	军势	海贼の群れ	火、冲	冰、电、破、咒、毒 混、睡、紧、风、封
20	魔兽	イヌガミ	冰、破	火、咒



城东区

银座

正常1 ■初期

Lv	种族	名称	弱	耐/无/反/吸
17	鬼女	ストリゲス	铳、电	冰、咒、睡
17	尸鬼	ゾンビコップ	火、破	咒、紧、风
18	圣兽	アピス	咒、睡	破、混
19	恶灵	ポルタ-ガイスト	冲、破	混
19	凶鸟	イツマデ	铳、冰、破	冲
19	龙王	ナ-ガ	火、冲、咒、魅	冰、电、紧
20	军势	龙の群れ	火、毒	冰、电、睡、风
20	龙神	パトリムパス	火、咒、目	冰、冲
21	フ-ド	チュパカブラ	铳、电	–
22	妖鸟	タンガタ・マヌ	铳、电、咒、风	冲、睡
23	鬼女	ヨモツシコメ	火、破	铳、咒、毒
24	妖魔	カラステング	铳、电	火、冲、睡
25	妖鬼	モムノフ	冲、毒、混、睡、紧、风、魅	物、铳
35	妖鸟	ハ-ピ-	铳、电、咒、风	冲、紧
36	天女	キクリヒメ	电、咒	冲、魅
37	邪神	ミシャグジさま	冲、破	电、咒、睡
37	地灵	ティタ-ン	毒、睡、紧	物
37	妖鬼	ヨモツイクサ	冲、破、混	咒
38	邪鬼	ラクシャ-サ	破、风	铳
38	妖魔	シワンナ	火、咒、风	铳、冰、混、目
39	幻魔	トラロック	火、冲	冰、电
39	邪龙	キング-	铳、火、破	电、冲
40	魔兽	グリフォン	铳、电、毒	冲

正常2 ■繁华街

Lv	种族	名称	弱	耐/无/反/吸
55	圣兽	スレイプニル	铳、火	破、混、封
55	龙神	ショクイン	–	冰、冲
55	邪龙	ティアマト	电、破	火、冰、咒
56	妖鸟	タイホウ	铳、咒、目	冲
56	幻魔	クル-スニク	冲	铳、破、魅
56	鬼女	タ-ラカ	铳	电
57	死神	ペルセポネ-	电	冰、咒
58	邪神	トウテツ	火、冰、电、冲	铳、咒
58	魔兽	ドアマ-ス	冲、风	咒、毒、魅
58	军势	ギリシャ势力	火、电	物、冲、混、目
59	妖兽	カブラカン	冲、咒、毒	火、电

新宿区

新宿

正常1 ■初期

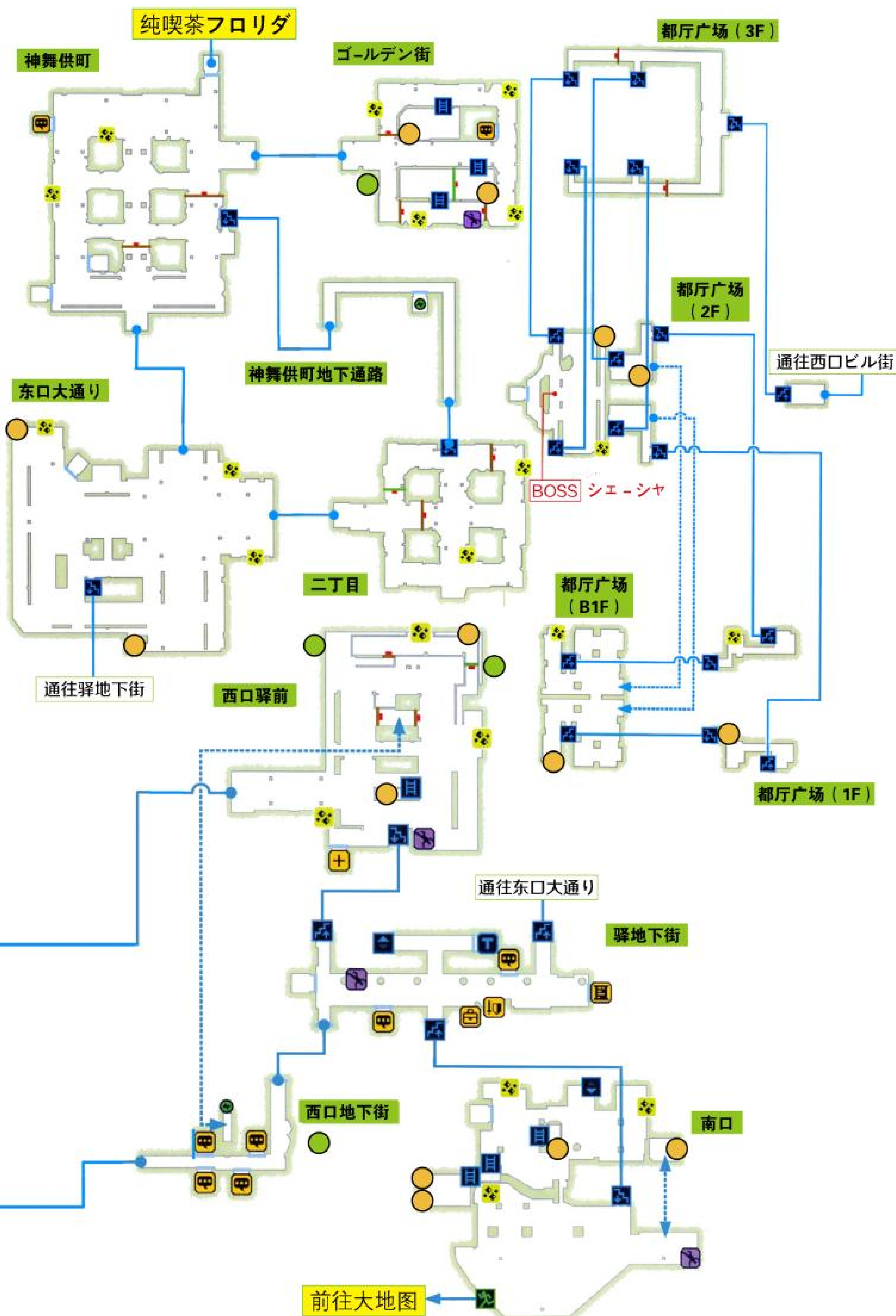
Lv	种族	名称	弱	耐/无/反/吸
17	地灵	ノッカ－	电	冲
18	夜魔	モコイ	冲、风	电
20	堕天使	ビフロンス	冲、破	火
20	妖精	ジャックフロスト	火	冰
21	邪龙	ハクジョウシ	火、破、毒	冰
21	妖虫	ウブ	冲、破	铳、毒
22	外道	ナイトスト－カ－	破	睡
22	邪鬼	ラ－ムジェルグ	铳、冰、毒	物
22	地灵	カワンチャ	冲	毒、紧、风
23	夜魔	インキュバス	铳、电	冲、睡、魅
23	幽鬼	モウリョウ	破	咒
23	龙王	ノズチ	火、冲、咒	物、冰、电、毒
24	军势	亡者の群れ	冰、冲、破、毒	火、咒、混、睡、目
24	堕天使	ハルパス	铳、冲、破	咒
25	邪神	バフォメット	破	咒

正常2 ■中期

Lv	种族	名称	弱	耐/无/反/吸
44	妖精	シルキ－	火、目	冰、睡、魅
44	妖虫	アルケニ－	冰、破	铳、电、紧
45	军势	梦魔の群れ	铳、电	火、冲、咒、睡、魅、目
45	恶灵	マカ－ブル	铳、破	咒、毒、混
45	尸鬼	パトリオット	火	铳、咒
45	邪鬼	オ－ガ	电、紧	物、冲
45	夜魔	サキュバス	铳、破	火、冰、睡、魅
45	妖兽	マンティコア	铳、冲、封	冲、毒
46	堕天使	ネビロス	铳、冲、破、紧、目	物、咒

特殊 ■任务「讨：【紧急】地下街恶魔扫讨」

Lv	种族	名称	弱	耐/无/反/吸
43	幻魔	クラマテング	铳、电	冲、封
43	死神	ヘル	火	冰、咒
43	妖魔	ヴァルキリ－	电	物、铳、冲、魅
44	圣兽	アイラ－ヴァタ	火、咒、睡、封	铳、冰、电、破、混
47	邪神	パチャカマク	铳、电、风	冲、咒、目
47	邪龙	ムシュフシュ	冲、破、目	电、毒





新宿区

新宿御苑

正常 ■初期

Lv	种族	名称	弱	耐/无/反/吸
17	地灵	ノッカ－	电	冲
18	夜魔	モコイ	冲、风	电
20	堕天使	ビフロンス	冲、破	火
20	妖精	ジャックフロスト	火	冰
21	邪龙	ハクジョウシ	火、破、毒	冰
21	妖虫	ウブ	冲、破	铳、毒
22	外道	ナイトスト－カ－	破	睡
22	邪鬼	ラ－ムジェルグ	铳、冰、毒	物
22	地灵	カワンチャ	冲	毒、紧、风
23	夜魔	インキュバス	铳、电	冲、睡、魅
23	幽鬼	モウリョウ	破	咒
23	龙王	ノズチ	火、冲、咒	物、冰、电、毒
24	军势	亡者の群れ	冰、冲、破、毒	火、咒、混、睡、目
24	堕天使	ハルパス	铳、冲、破	咒
25	邪神	バフォメット	破	咒

特殊 ■任务「讨：【紧急】地下街恶魔扫讨」

Lv	种族	名称	弱	耐/无/反/吸
43	幻魔	クラマテング	铳、电	冲、封
43	死神	ヘル	火	冰、咒
43	妖魔	ヴァルキリ－	电	物、铳、冲、魅
44	圣兽	アイラ－ヴァタ	火、咒、睡、封	铳、冰、电、破、混
47	邪神	パチャカマク	铳、电、风	冲、咒、目
47	邪龙	ムシュフシュ	冲、破、目	电、毒



千代田区

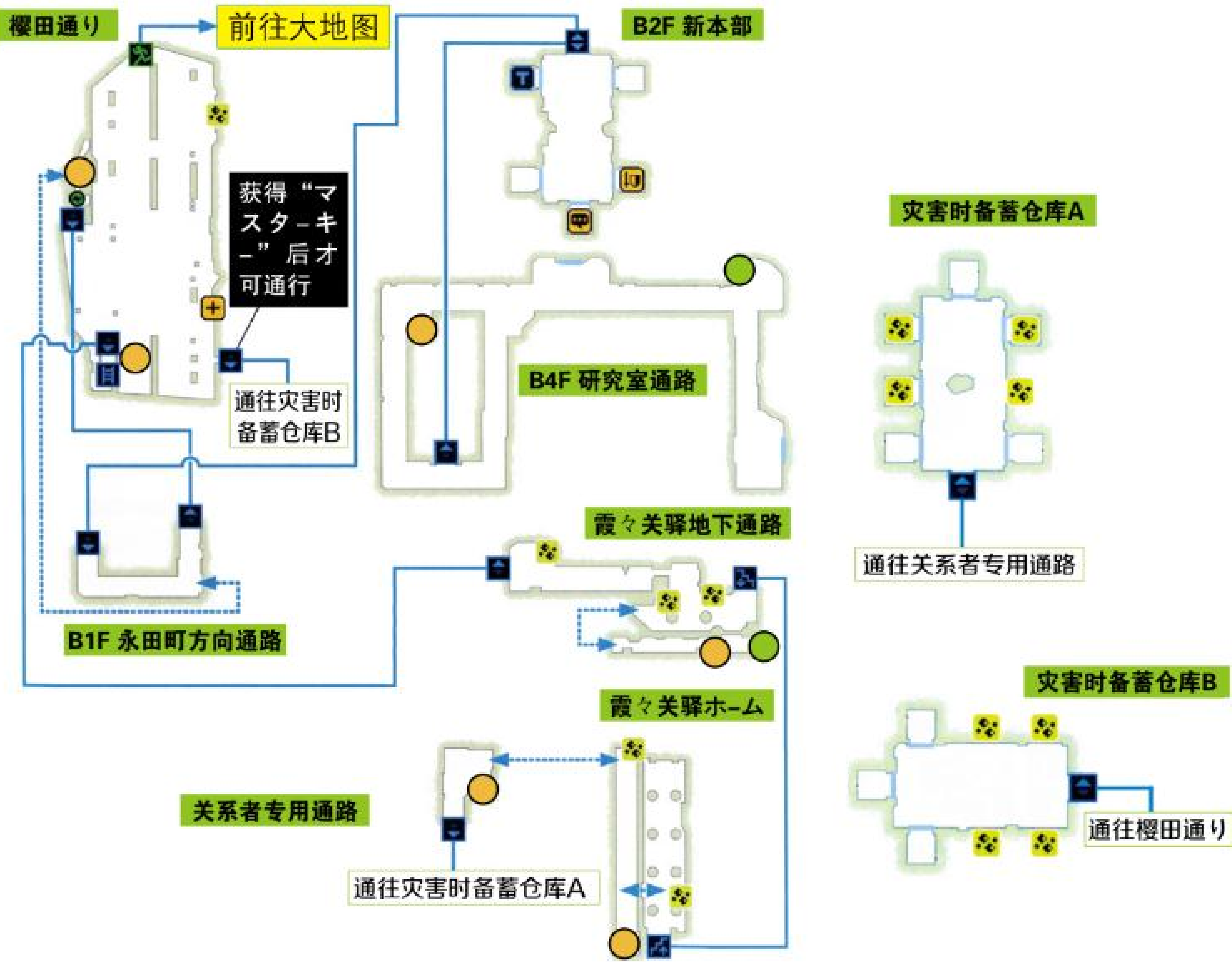
霞々关

正常1 ■初期

Lv	种族	名称	弱	耐/无/反/吸
25	恶灵	クイックシルバ–	冲、破	铳、电、紧
25	妖精	ジャックランタン	冰	火
26	天女	センリ	电、咒	冲、封
26	妖兽	カクエン	冲、风	火、毒
27	外道	タトゥ–マン	铳、咒	–
27	军势	ジャック连合	–	目
28	夜魔	キキ–モラ	火	冰、睡
28	龙王	ヴィ–ヴル	铳、冰	电、毒
29	妖虫	ミルメコレオ	铳、电、混	冲
30	鬼女	ユキジョロウ	火	冰

正常2 ■后期

Lv	种族	名称	弱	耐/无/反/吸
61	幻魔	ヤリ–ロ	电、毒	铳、魅
63	鬼女	ダ–キニ–	冰、魅	物、火
63	死神	ゲ–デ	封	咒、目
64	魔兽	ア–マ–ン	冰、混	铳、电、毒
64	妖鬼	ベルセルク	冲	物、紧
64	妖兽	トウコツ	冲、风、封、目	电、毒、睡、紧、魅
65	凶女	カウ	铳、冰、紧、封	火、毒
66	幻魔	ハヌマ–ン	电	物、冲、风
70	凶鸟	フレスベルグ	铳、火	冰、冲
70	妖树	ア–ルキング	火、冲	铳、电、咒、目
71	死神	ケルヌンノス	冲、封	物、电、咒
71	圣兽	スフィンクス	冰、咒、封	铳、火、破、魅
71	妖鬼	ヤクシャ	冲、紧	物、冰、风
72	妖魔	ガネ–シャ	电、咒、毒	物、铳、冲、混



新宿区

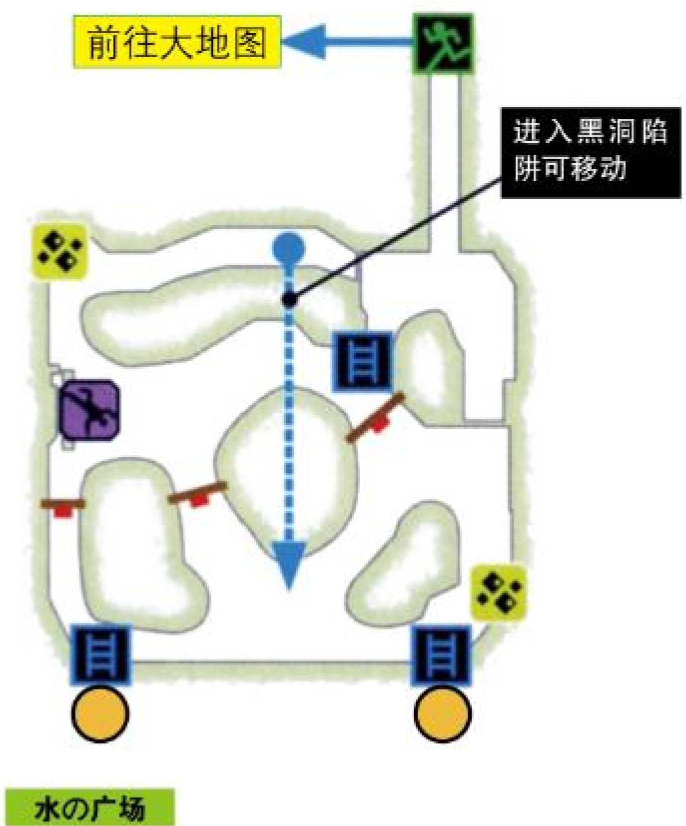
新宿西口公园

正常 ■初期

Lv	种族	名称	弱	耐/无/反/吸
1	フ–ド	カタキラウワ	物、火、冰、电、冲、破	风
5	フ–ド	オンモラキ	铳、冰	–
9	フ–ド	マメダヌキ	铳、紧	火、冰、混
27	フ–ド	クダ	铳、冲	冰
21	フ–ド	チュパカブラ	铳、电	–

特殊 ■任务「讨：【紧急】地下街恶魔扫讨」

Lv	种族	名称	弱	耐/无/反/吸
43	幻魔	クラマテング	铳、电	冲、封
43	死神	ヘル	火	冰、咒
43	妖魔	ヴァルキリ–	电	物、铳、冲、魅
44	圣兽	アイラ–ヴァタ	火、咒、睡、封	铳、冰、电、破、混
47	邪神	パチャカマク	铳、电、风	冲、咒、目
47	邪龙	ムシュフシュ	冲、破、目	电、毒

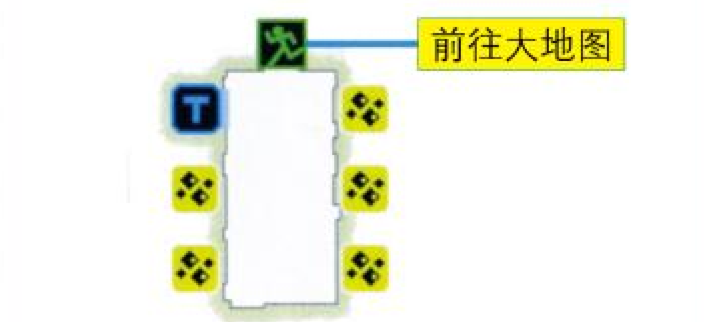


城东区

丰洲シェルタ–

正常 ■初期

Lv	种族	名称	弱	耐/无/反/吸
17	鬼女	ストリゲス	铳、电	冰、咒、睡
17	尸鬼	ゾンビコップ	火、破	咒、紧、风
18	圣兽	アビス	咒、睡	破、混
19	恶灵	ポルタ–ガイスト	冲、破	混
19	凶鸟	イツマデ	铳、冰、破	冲
19	龙王	ナ–ガ	火、冲、咒、魅	冰、电、紧
20	军势	龙の群れ	火、毒	冰、电、睡、风
20	龙神	パトリムパス	火、咒、目	冰、冲
21	フ–ド	チュパカブラ	铳、电	–
22	妖鸟	タンガタ・マヌ	铳、电、咒、风	冲、睡
23	鬼女	ヨモツシコメ	火、破	铳、咒、毒
24	妖魔	カラステング	铳、电	火、冲、睡
25	妖鬼	モムノフ	冲、毒、混、睡、紧、风、魅	物、铳



湾岸区

南砂町

正常 ■初期

Lv	种族	名称	弱	耐/无/反/吸
47	妖鸟	ルフ	火、咒	铳、冲
47	邪神	パチャカマク	铳、电、风	冲、咒、目
47	龙王	ウロボロス	破、咒	火、冰、电、冲、混、封
47	龙神	イルルヤンカシュ	睡、紧	冰、冲
47	邪龙	ムシュフシュ	冲、破、目	电、毒
48	天女	サラスヴァティ	火、咒、毒	冰、混、魅
48	妖树	アルラウネ	火、风、目	铳、魅
48	妖魔	シウテクトリ	冰、睡、封	铳、火
49	凶鸟	アンズ–	铳、冲	电、封
50	军势	アステカ势力	冲、睡	铳、火、电、咒、目
50	死神	オルクス	火、电	物、冰、冲、咒



湾岸区

天王洲シェルタ–

正常 ■初期

Lv	种族	名称	弱	耐/无/反/吸
35	鬼女	クロト	冰	火、睡
40	魔兽	グリフォン	铳、电、毒	冲
41	鬼女	ラケシス	冲	电、毒、混、睡、紧、风、魅、封
41	妖树	ザック–ム	冲、破	冰、咒、毒、风、封
42	凶鸟	グルル	铳、破、目	冲、风
43	幻魔	クラマテング	铳、电	冲、封
43	死神	ヘル	火	冰、咒
43	妖魔	ヴァルキリ–	电	物、铳、冲、魅
44	圣兽	アイラ–ヴァタ	火、咒、睡、封	铳、冰、电、破、混
45	军势	天狗の群れ	铳、电	火、冲、混、睡、紧、目
46	鬼女	アトロポス	火	冰



热门攻略

攻略透解

上野区

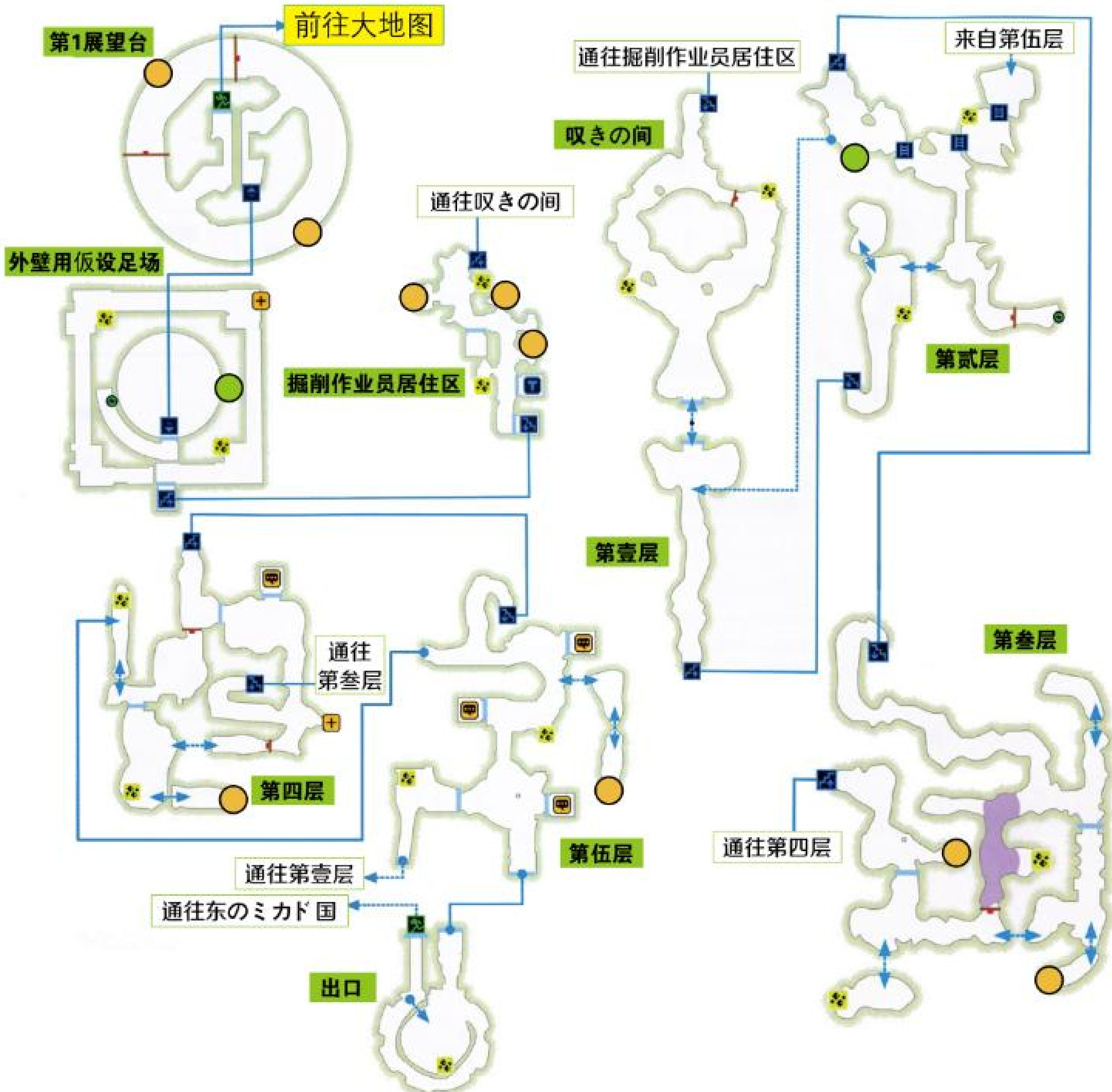
スカイタワー～岩盘

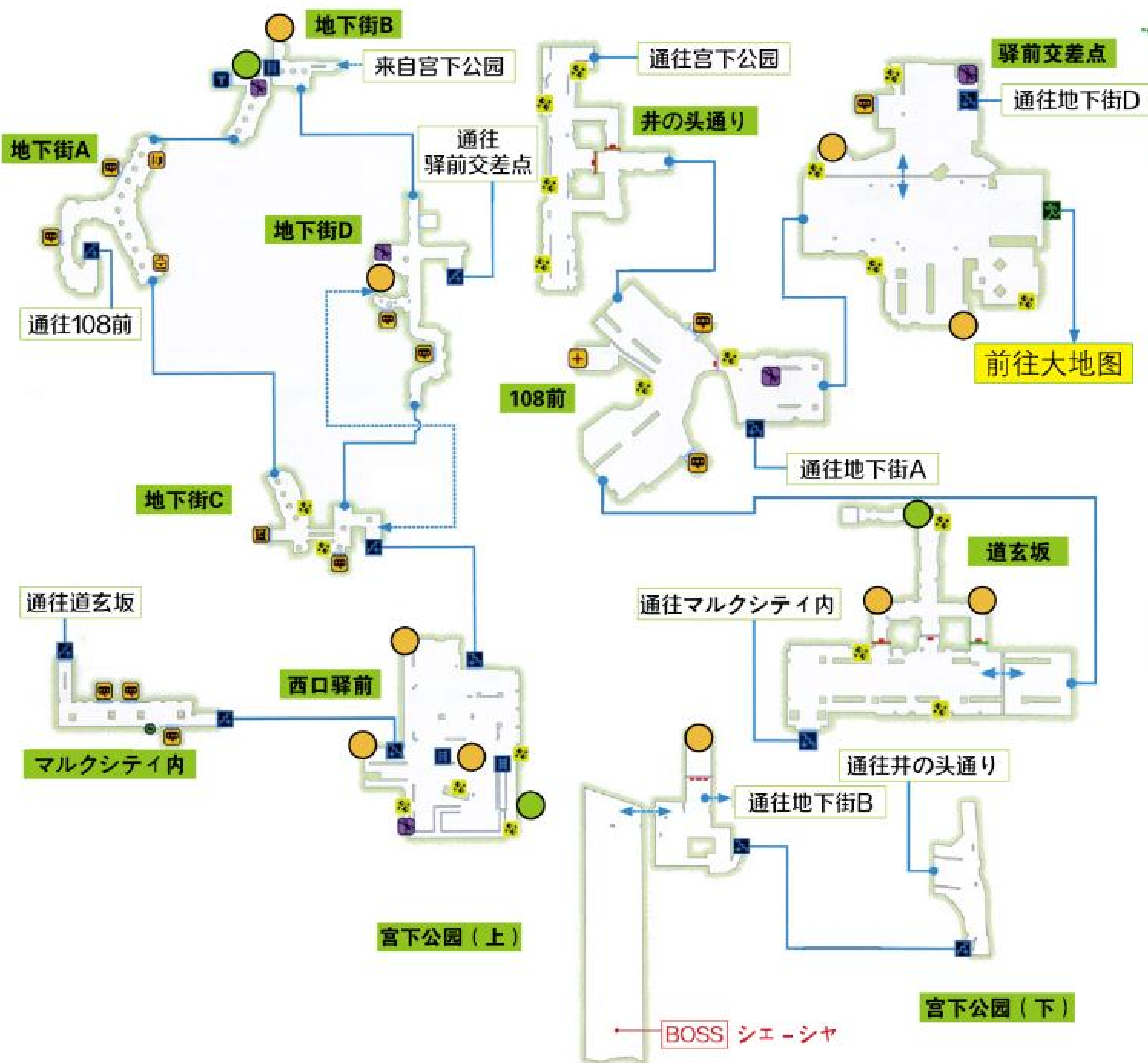
正常1 ■初期

Lv	种族	名称	弱	耐/无/反/吸
30	邪鬼	ウエンディゴ	火、紧	冰、风
30	魔兽	ヘアリ-ジャック	破、紧、魅	咒
30	妖鸟	タクヒ	铳、咒	电、紧
31	恶灵	インフエルノ	冰、破	火
31	凶鸟	チン	铳	冲、毒、风
31	地灵	ツチグモ	冰	电、毒
31	妖树	スク-グスロ-	火	铳、冲
31	妖精	ケルビ-	冲	冰、紧
32	妖鬼	ヤマワロ	破、咒、混、魅	物、冰
33	妖兽	ライジュウ	冲	铳、电
34	军势	豪雪の群れ	火	冰、混、睡、风、魅、目

正常2 ■后期

Lv	种族	名称	弱	耐/无/反/吸
51	天使	ドミニオン	冲、咒	电、破
58	妖精	ロ-レライ	电	冲、睡、魅
60	邪龙	ニ-ズホッグ	电、破、混	物、铳、冰
61	地灵	ゴグマゴグ	火、冲、咒、风、目	物、冰、电、紧、封
61	夜魔	クイ-ンメイブ	电、毒	火、冰、冲、睡、魅
62	天使	ソロネ	冰、咒	火、破
62	邪鬼	ギリメカラ	电、冲、破、睡	物、咒、毒
62	天女	ベリ	冰、咒	火、破、混、魅
62	军势	天使の军势	铳、电、咒	冲、破、魅、封
63	魔王	アバドン	电、目	火、紧
64	军势	野火の群れ	冰、毒	火、咒、混、封
71	天使	ケルブ	电、咒、目	铳、冲、破





六本木区

涉谷

正常 ■初期

Lv	种族	名称	弱	耐/无/反/吸
32	堕天使	オセ	紧、魅	咒
32	幽鬼	チュレル	破	咒
32	夜魔	リリム	冰	冲、睡、魅
34	妖虫	オキクムシ	冰、冲、破	铳、电
34	军势	豪雪の群れ	火	冰、混、睡、风、魅、目
35	魔兽	ネコマタ	冰、电、紧、目	火、冲、魅
35	妖精	セタンタ	电、咒、毒、混	冲、目
36	魔王	バロ-ル	冰、风	铳、火、冲
37	外道	マッドガッサ-	破	咒、毒、混、睡、风
38	军势	业火の群れ	冰	火、目
38	フ-ド	イナバシロウサギ	铳、火、混	-
38	恶灵	ウィッカ-マン	火、电、破	咒、风
38	堕天使	オリアス	冰、破	火、咒、风
38	幽鬼	エンク	冰、冲、破	火、咒
39	夜魔	キウン	冰、破	咒、睡、封
39	妖兽	ヌエ	铳、冲	电

特殊 ■任务「讨：【紧急】地下街恶魔扫讨」

Lv	种族	名称	弱	耐/无/反/吸
47	妖鸟	ルフ	火、咒	铳、冲
47	邪神	パチャカマク	铳、电、风	冲、咒、目
47	龙王	ウロボロス	破、咒	火、冰、电、冲、混、封
47	龙神	イルルヤンカシュ	睡、紧	冰、冲
48	天女	サラスヴァティ	火、咒、毒	冰、混、魅
48	妖树	アルラウネ	火、风、目	铳、魅
48	妖魔	シウテクトリ	冰、睡、封	铳、火
49	凶鸟	アンズ-	铳、冲	电、封
50	军势	アステカ势力	冲、睡	铳、火、电、咒、目
50	死神	オルクス	火、电	物、冰、冲、咒

池袋区

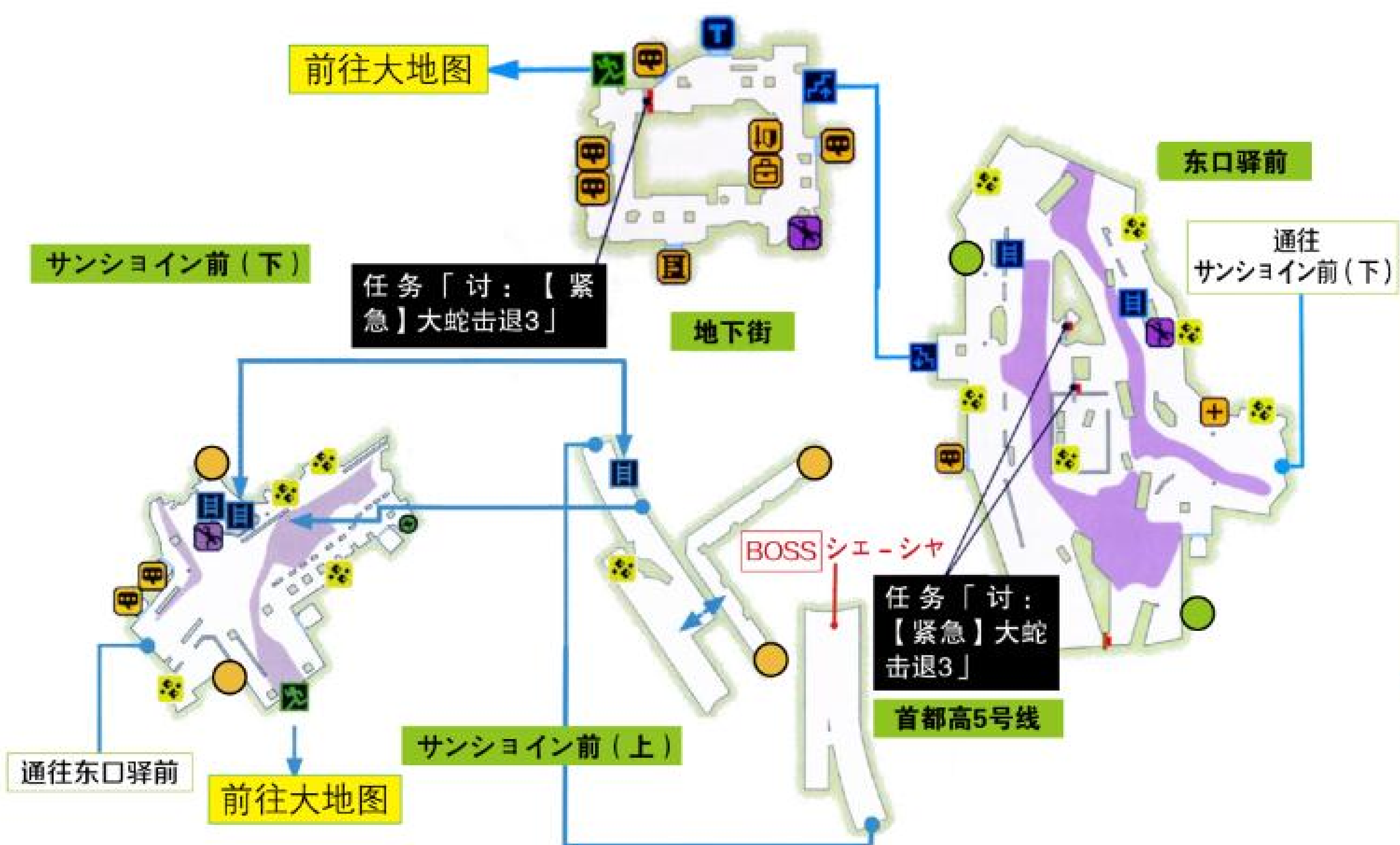
池袋

正常 ■初期

Lv	种族	名称	弱	耐/无/反/吸
48	魔兽	ショウジョウ	冲、魅	火、电、混
49	幽鬼	グ–ル	火、破、魅、封	咒
50	邪鬼	グレンデル	冲、破、混	铳、目
52	妖精	ヴィヴィアン	火、咒、毒、封	冰、破、睡、魅
52	魔兽	オルトロス	冰、毒	火、咒、混
52	妖兽	カトブレパス	破、风、封	物
53	夜魔	ワイルド・ハント	破	咒
54	恶灵	ビシャ–チャ	火、破	冲、咒、紧、风

特殊 ■任务「讨：【紧急】地下街恶魔扫讨」

Lv	种族	名称	弱	耐/无/反/吸
47	妖鸟	ルフ	火、咒	铳、冲
47	邪神	パチャカマク	铳、电、风	冲、咒、目
47	龙王	ウロボロス	破、咒	火、冰、电、冲、混、封
47	龙神	イルルヤンカシュ	睡、紧	冰、冲
48	天女	サラスヴァティ	火、咒、毒	冰、混、魅
48	妖树	アルラウネ	火、风、目	铳、魅
48	妖魔	シウテクトリ	冰、睡、封	铳、火
49	凶鸟	アンズ–	铳、冲	电、封
50	军势	アステカ势力	冲、睡	铳、火、电、咒、目
50	死神	オルクス	火、电	物、冰、冲、咒



新宿区

市々谷驻屯地～混沌空间

正常 ■初期

Lv	种族	名称	弱	耐/无/反/吸
58	堕天使	ゴモリ–	冰、破	火、咒、魅
61	妖魔	マスタ–テリオン	铳、破、目	火、冰、咒、封
63	堕天使	ム–ルム–ル	火、破、魅	电、冲、咒
65	邪龙	ヤム	电、封	冰、咒、睡、魅
66	幽鬼	クドラク	铳、破	火、咒、睡、魅
66	龙王	ペンドラゴン	铳、咒	冰、电
67	邪神	アルシエル	物、铳、破	火、冰、电、冲、咒、封
68	鬼女	ランダ	电、睡、目	物
68	邪鬼	ヘカトンケイル	冲、紧	物、铳、混
69	军势	反抗の群れ	冰、紧、风	物、混、目
69	军势	恶魔の军势	冰、破、紧	物、电、咒、目
69	堕天使	バルバトス	火	铳、冲、咒
69	魔兽	ケルベロス	冰、紧	火、毒、封
69	妖兽	フエンリル	火、冲、毒、魅	冰、电、紧
70	邪龙	ビュ–ト–ン	冲、破	冰、电、睡、目

B1F

B2F

打败BOSSシェムハザ后可通行

通往无限光の间（1）

通往第三经路

B3F

通往2F

通往1F

剧情战

通往无限の间A（1）

BOSS メルカバ–、ルシファ–

剧情战

通往无限の间B（1）

无限の间A（1）

无限の间A（2）

通往B3F

打败BOSSベリアル后出现快速传送点

无限の间A（4）

无限の间A（3）

BOSS ベリアル

通往B3F

无限の间B（2）

无限の间B（1）

BOSS ルキフグス

打败BOSSルキフグス后出现快速传送点

通往B3F

无限の间B（3）

无限の间B（4）

通往B3F

通往B2F

无限光の间（1）

月貌楼

BOSS シェムハザ

无限光の间（2）

1F

通往B3F

通往B1F

通往B1F

打败BOSSベリアル和ルキフグス后可通行

前往大地图

通往B3F

2F

热门攻略

攻略透解

▼真·女神转生Ⅳ 终结

城东区

筑地根愿寺

正常1 ■筑地根愿寺

Lv	种族	名称	弱	耐/无/反/吸
35	鬼女	クロト	冰	火、睡
38	邪鬼	ラクシャ-サ	破、风	铳
39	幻魔	トラロック	火、冲	冰、电
40	魔兽	グリフォン	铳、电、毒	冲
41	鬼女	ラケシス	冲	电、毒、混、睡、紧 风、魅、封
41	妖树	ザックーム	冲、破	冰、咒、毒、风、封
42	凶鸟	グルル	铳、破、目	冲、风
43	幻魔	クラマテング	铳、电	冲、封
43	死神	ヘル	火	冰、咒
43	妖魔	ヴァルキリ-	电	物、铳、冲、魅
44	圣兽	アイラ-ヴァタ	火、咒、睡、封	铳、冰、电、破、混
45	军势	天狗の群れ	铳、电	火、冲、混、睡、紧、目
46	鬼女	アトロポス	火	冰
55	龙神	ショクイン	–	冰、冲
55	圣兽	スレイプニル	铳、火	破、混、封
55	邪龙	ティアマト	电、破	火、冰、咒
56	幻魔	クル-スニク	冲	铳、破、魅
56	妖鸟	タイホウ	铳、咒、目	冲
56	鬼女	タ-ラカ	铳	电
57	死神	ペルセポネ-	电	冰、咒
58	邪神	トウテツ	火、冰、电、冲	铳、咒
58	魔兽	ドアマ-ス	冲、风	咒、毒、魅
58	军势	ギリシャ势力	火、电	物、冰、冲、混、封
59	妖兽	カブラカン	冲、咒、毒	火、电

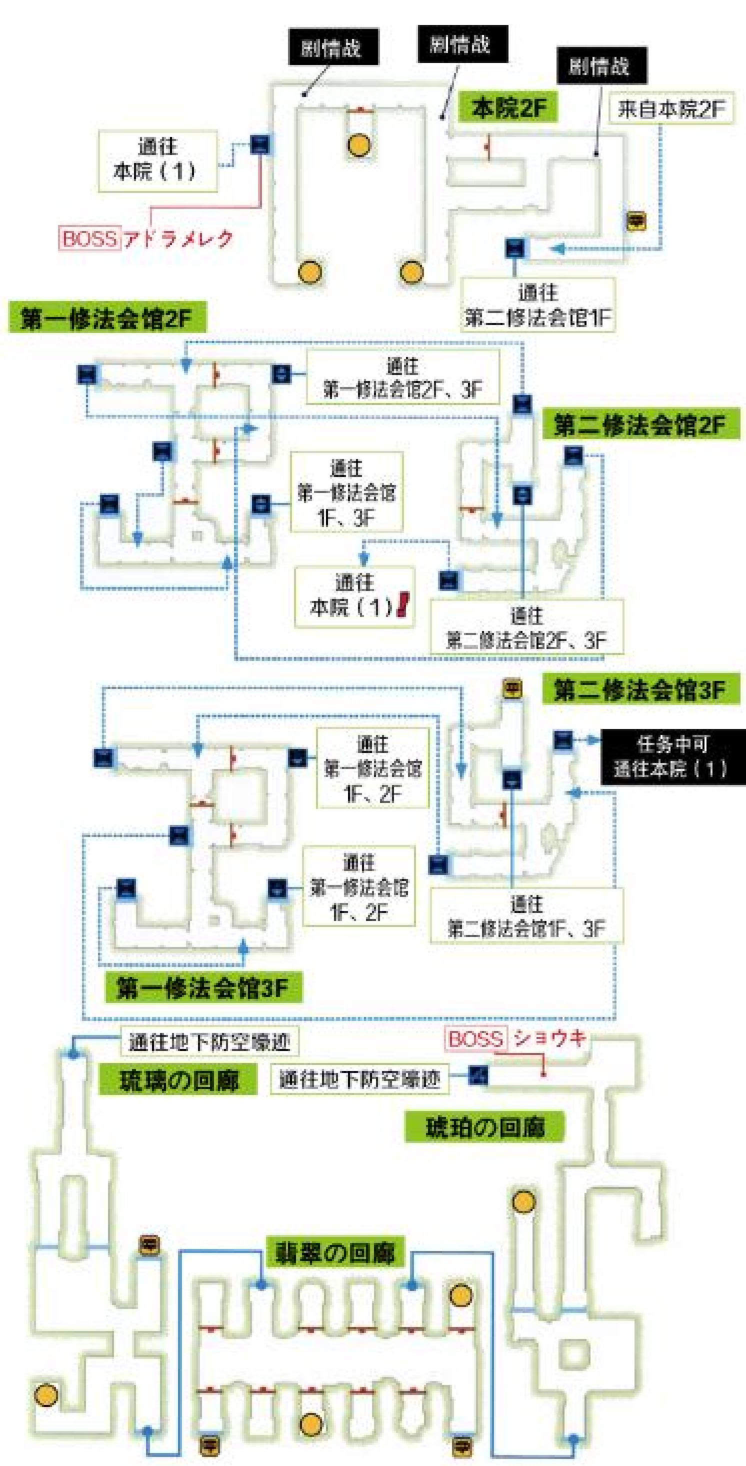
正常1 ■游戏中期

Lv	种族	名称	弱	耐/无/反/吸
51	天使	ドミニオン	冲、咒	电、破
58	堕天使	ゴモリ-	冰、破	火、咒、魅
61	妖魔	マスタ-テリオン	铳、破、目	火、冰、咒、封
62	军势	天使の军势	铳、电、咒	冲、破、魅、目
62	天使	ソロネ	冰、咒	火、破
63	堕天使	ム-ルム-ル	火、破、魅	电、冲、咒
63	魔王	アバドン	电、目	火、紧

正常3 ■游戏后期

Lv	种族	名称	弱	耐/无/反/吸
23	幻魔	ナタタイシ	–	铳、毒
24	圣兽	バビルサグ	电、咒	铳、冲、毒
26	魔王	オ-カス	火、破、睡、魅	物
26	魔兽	スト-ンカ	铳、冲、魅	电
27	フ-ド	クダ	铳、冲	冰
27	龙神	グクマッツ	火、咒	冰、冲
28	幻魔	バルドル	铳、咒	物、电
28	邪龙	バジリスク	冲、破	咒、毒、紧
29	圣兽	セイギュウカイ	冲、咒、睡、目	物、电、混
29	妖魔	ディ-ス	铳、咒	冰、电、睡、魅、封
29	龙王	ユルング	火、咒、风、封	冰、电





六本木区

ミッドタウン

正常1 ■初期

Lv	种族	名称	弱	耐/无/反/吸
32	堕天使	オセ	紧、魅	咒
32	幽鬼	チュレル	破	咒
32	夜魔	リリム	冰	冲、睡、魅
34	妖虫	オキクムシ	冰、冲、破	铳、电
34	军势	豪雪の群れ	火	冰、混、睡、风、魅、目
35	魔兽	ネコマタ	冰、电、紧、目	火、冲、魅
35	妖精	セタンタ	电、咒、毒、混	冲、目
36	魔王	バロ-ル	冰、风	铳、火、冲
37	外道	マッドガッサ-	破	咒、毒、混、睡、风
38	堕天使	オリアス	冰、破	火、咒、风

54F
43F
33F
获得ID卡
1F
通往从业员用通路
前往大地图
从业员用通路
通往1F
旧陆军地下壕

正常2 ■羁绊路线/屠杀路线

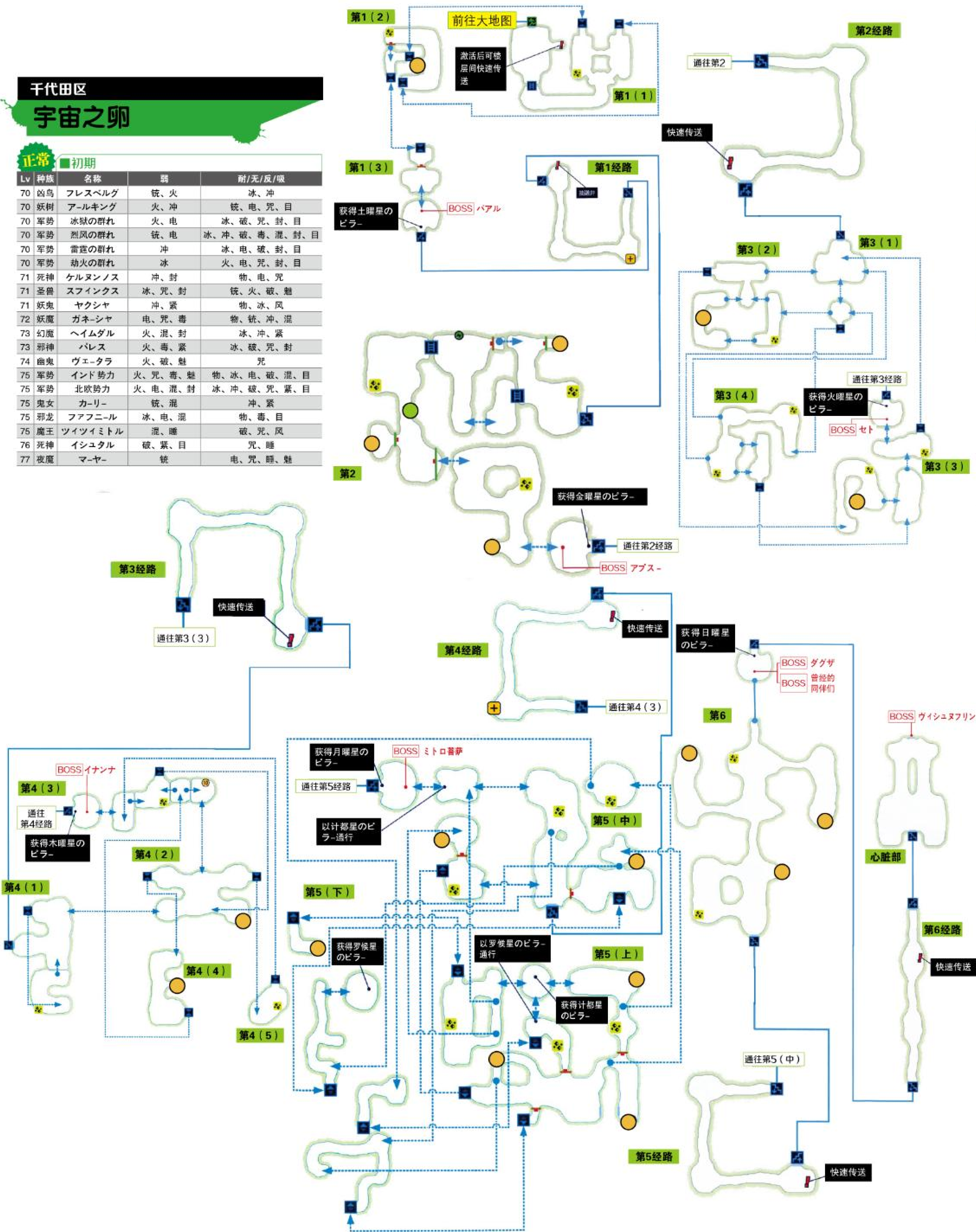
Lv	种族	名称	弱	耐/无/反/吸
61	幻魔	ヤリ-ロ	电、毒	铳、魅
63	鬼女	ダ-キニ-	冰、魅	物、火
63	死神	ゲ-デ	封	咒、目
64	魔兽	ア-マ-ン	冰、混	铳、电、毒
64	妖鬼	ベルセルク	冲	物、紧
64	妖兽	トウコツ	冲、风、封、目	电、毒、睡、紧、魅
65	凶女	カウ	铳、冰、紧、封	火、毒
66	幻魔	ハヌマ-ン	电	物、冲、风
70	凶鸟	フレスベルグ	铳、火	冰、冲
70	妖树	ア-ルキング	火、冲	铳、电、咒、目
70	军势	冰狱の群れ	火、电	冰、破、咒、封、目
70	军势	烈风の群れ	铳、电	冰、冲、破、毒、混、封、目
70	军势	雷霆の群れ	冲	冰、电、破、封、目
70	军势	劫火の群れ	冰	火、电、咒、封、目
71	死神	ケルヌンノス	冲、封	物、电、咒
71	圣兽	スフィンクス	冰、咒、封	铳、火、破、魅
71	妖鬼	ヤクシャ	冲、紧	物、冰、风
72	妖魔	ガネ-シャ	电、咒、毒	物、铳、冲、混

千代田区

宇宙之卵

正常 ■初期

Lv	种族	名称	弱	耐/无/反/吸
70	凶鸟	フレスベルグ	铳、火	冰、冲
70	妖树	アールキング	火、冲	铳、电、咒、目
70	军势	冰狱の群れ	火、电	冰、破、咒、封、目
70	军势	烈风の群れ	铳、电	冰、冲、破、毒、混、封、目
70	军势	雷霆の群れ	冲	冰、电、破、封、目
70	军势	劫火の群れ	冰	火、电、咒、封、目
71	死神	ケルヌンノス	冲、封	物、电、咒
71	圣兽	スフィンクス	冰、咒、封	铳、火、破、魅
71	妖鬼	ヤクシャ	冲、紧	物、冰、风
72	妖魔	ガネーシャ	电、咒、毒	物、铳、冲、混
73	幻魔	ヘイムダル	火、混、封	冰、冲、紧
73	邪神	パレス	火、毒、紧	冰、破、咒、封
74	幽鬼	ヴェータラ	火、破、魅	咒
75	军势	インド势力	火、咒、毒、魅	物、冰、电、破、混、目
75	军势	北欧势力	火、电、混、封	冰、冲、破、咒、紧、目
75	鬼女	カーリー	铳、混	冲、紧
75	邪龙	ファフニール	冰、电、混	物、毒、目
75	魔王	ツイツイミトル	混、睡	破、咒、风
76	死神	イシュタル	破、紧、目	咒、睡
77	夜魔	マーヤー	铳	电、咒、睡、魅

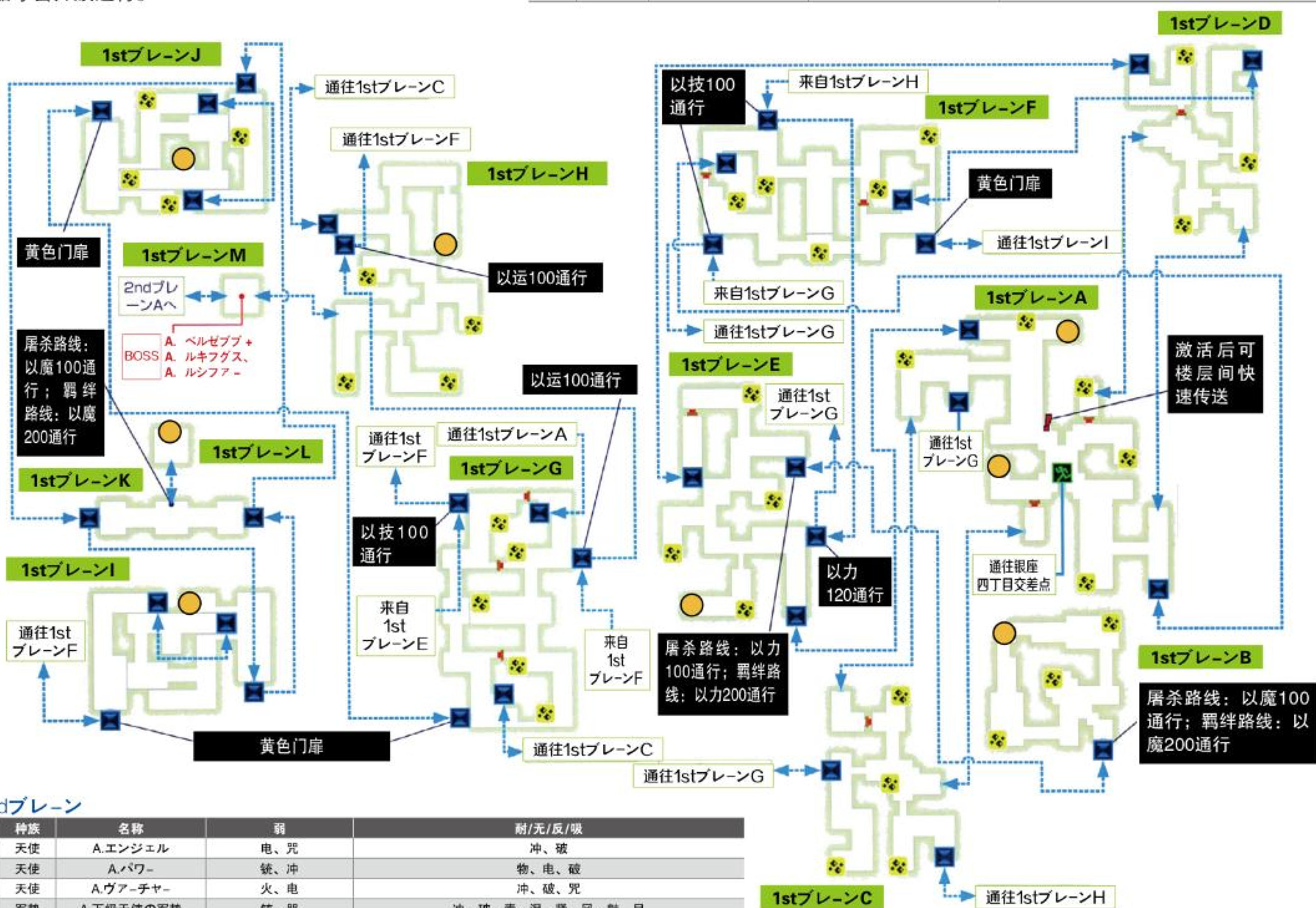


一 YHVHの宇宙

※YHVHの宇宙中的黄、蓝、红三色门扉分别需调查3rdブレーンG红色水晶、3rdブレーンI蓝色水晶、3rdブレーンH黄色水晶才会开放通行。

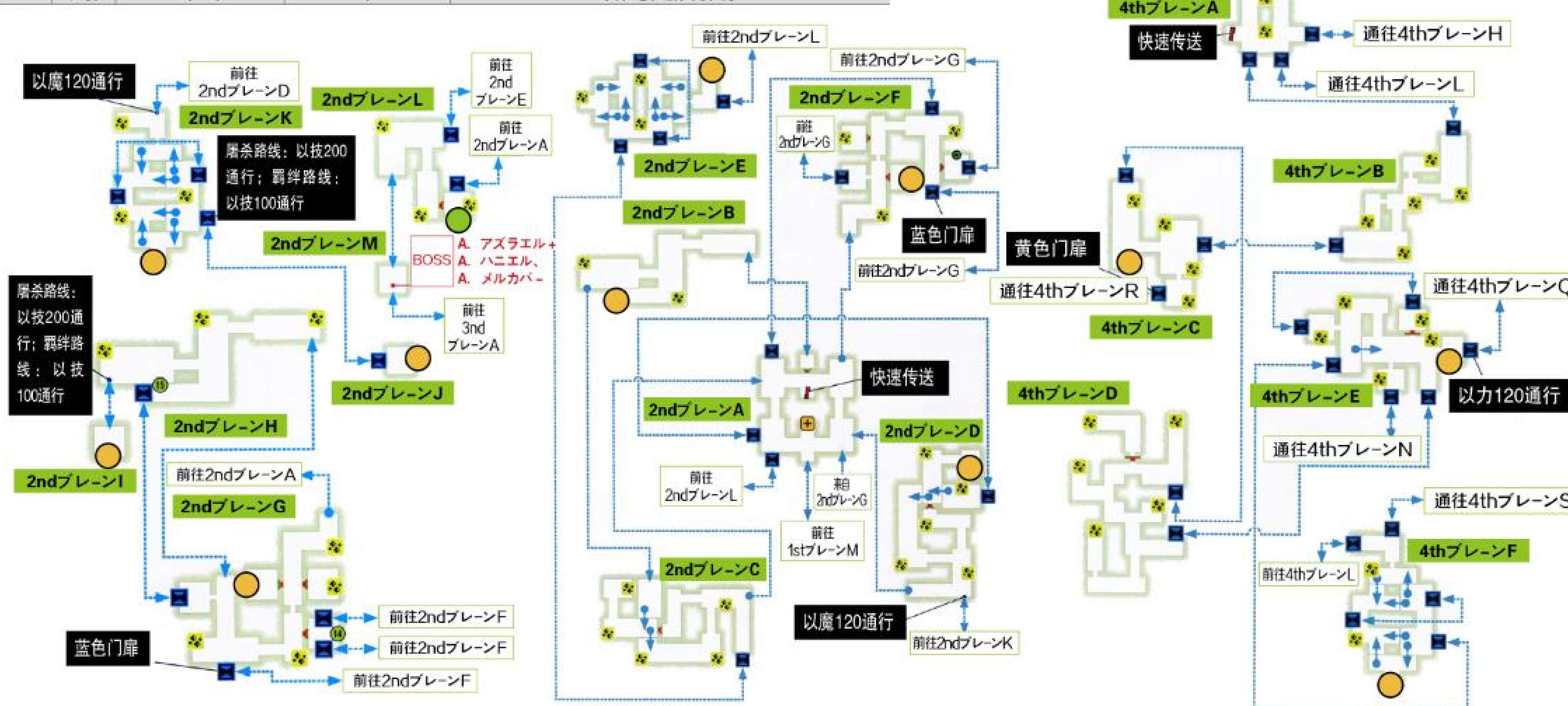
●1stブレーン

Lv	种族	名称	弱	耐/无/反/吸
77	堕天使	A.ネビロス	冲、破、紧	物、咒
78	堕天使	A.ダンタリアン	电、毒	火、冰、冲、咒
79	邪神	A.アルシエル	物、铳、破	火、冰、电、冲、咒、封
79	堕天使	A.ムールムール	火、魅	电、冲、咒
80	堕天使	A.バルバトス	火	铳、冲、咒
81	堕天使	A.アドラメレク	冰	火、咒
82	魔王	A.ベリアル	冰	火、咒
82	军势	A.悪魔の军势	冰	电、冲、咒、毒、混、睡、风、魅、封、目



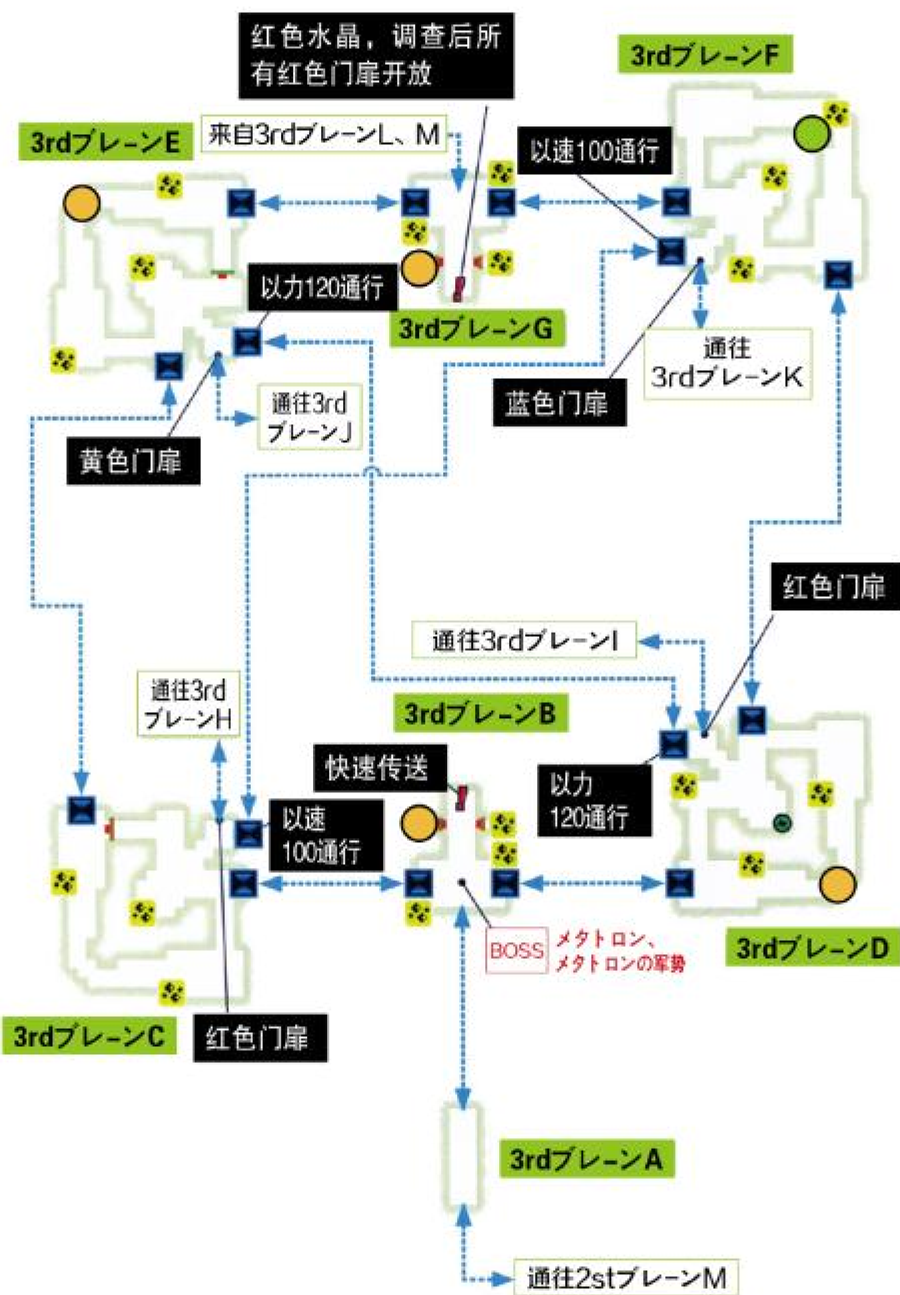
●2ndブレーン

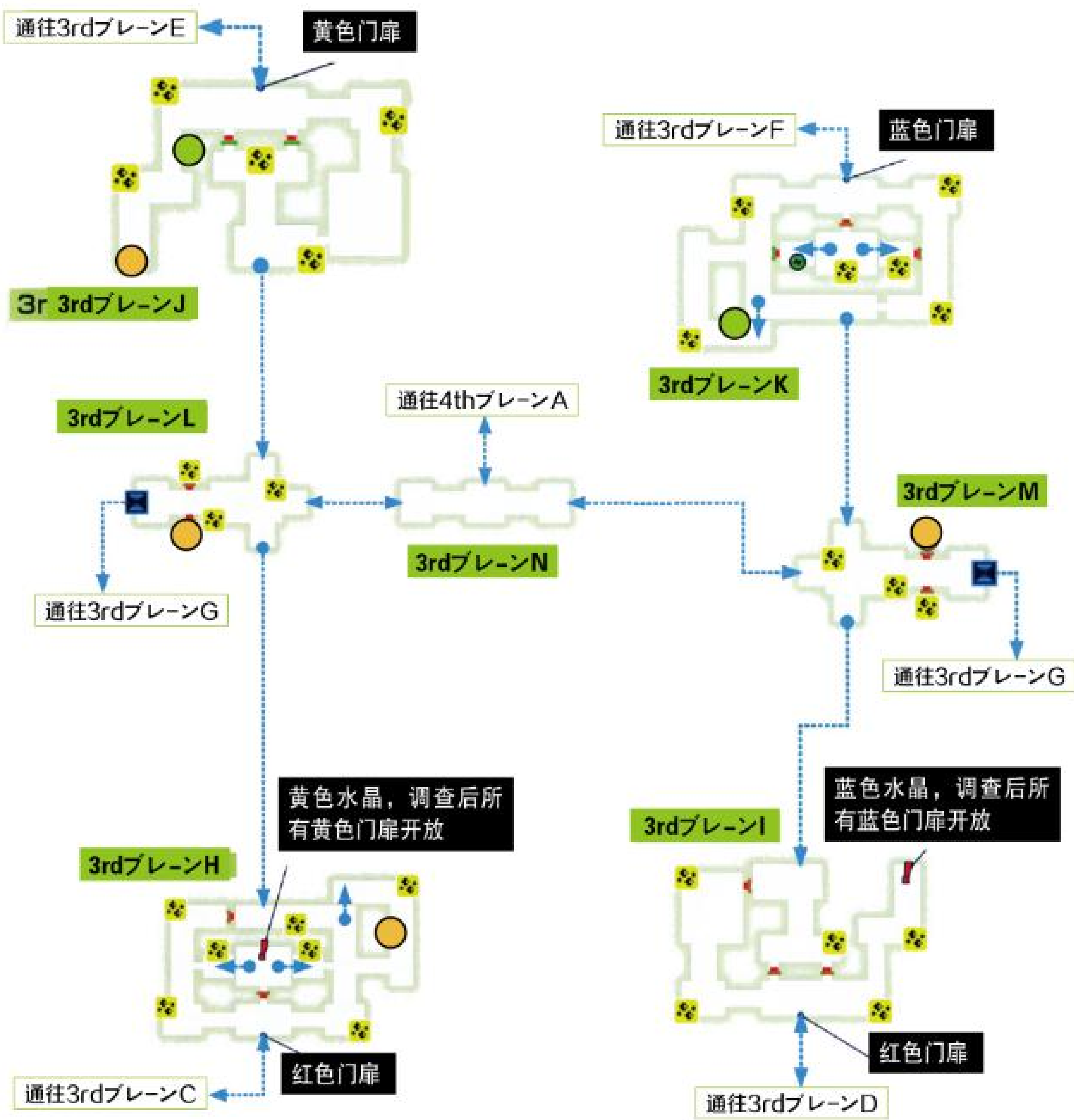
Lv	种族	名称	弱	耐/无/反/吸
77	天使	A.エンジェル	电、咒	冲、破
78	天使	A.パワー	铳、冲	物、电、破
79	天使	A.ヴァーチャー	火、电	冲、破、咒
80	军势	A.下级天使の军势	铳、咒	冲、破、毒、混、紧、风、魅、目
80	天使	A.ドミニオン	火、冲	冰、电、破、咒
81	天使	A.ソロネ	冰、冲	铳、火、破、咒
82	军势	A.上级天使の军势	冰、冲	铳、火、电、破、咒、毒、混、紧、风、魅、目
82	天使	A.ケルブ	冰	火、电、破、咒、封

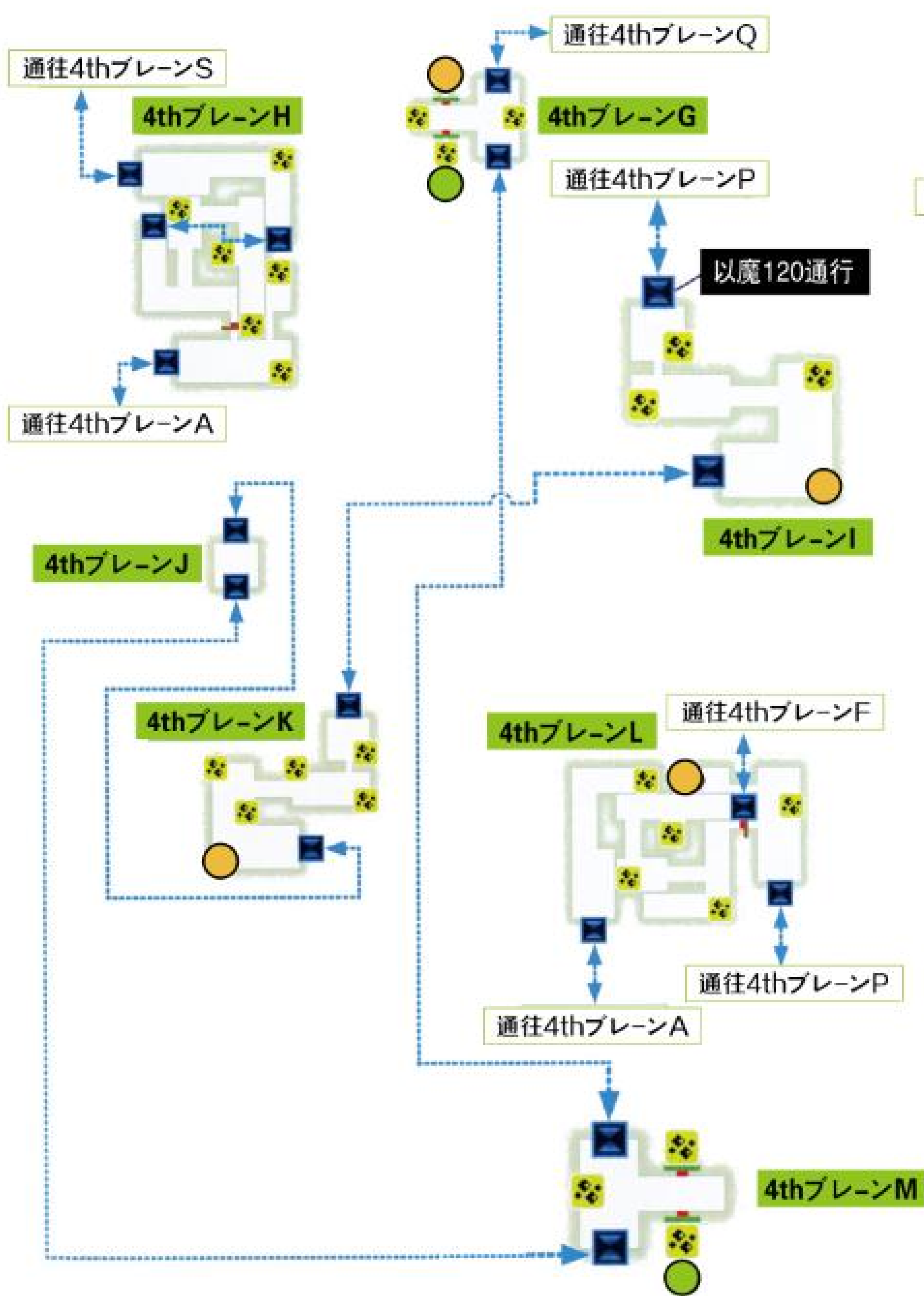


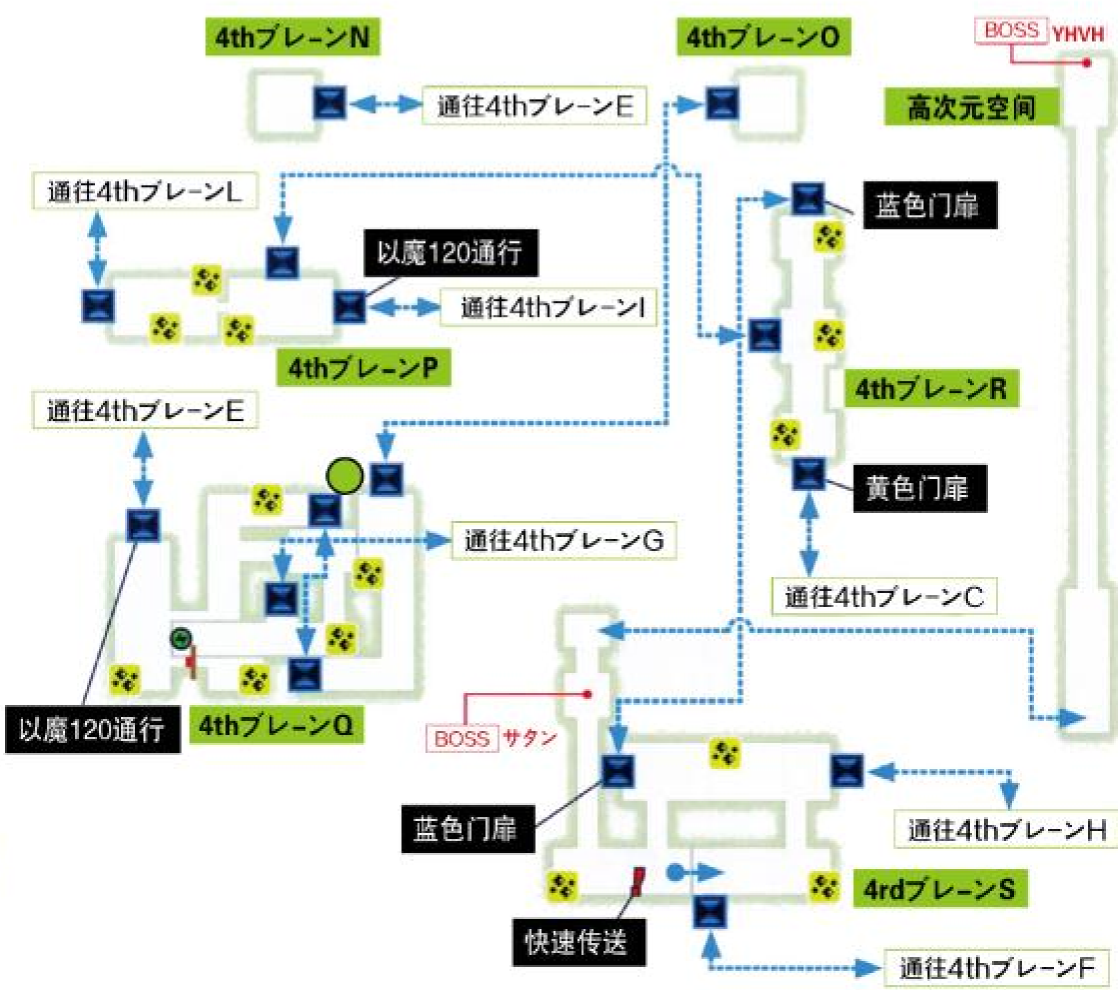
●3rdブレーン～4thブレーン

Lv	种族	名称	弱	耐/无/反/吸
82	大天使	カズフエル	火、电	冰、冲、破
82	天使	エンジエル	电、咒	火、冲、破、紧、魅
86	大天使	スラオシャ	冲	冰、电、破
90	军势	大天使の军势	火、电	铳、冰、冲、破、咒、混、睡、紧、风、封、目
93	大天使	マンセマット	火、电	冰、冲、破、封
94	大天使	セラフ	冰	物、铳、火、破、咒
95	军势	セラフの军势	冲	火、电、破、咒、毒、混、睡、紧、魅、目
98	大天使	メタトロン	电	物、铳、火、冰、冲、破、咒
99	军势	メタトロンの军势	电	物、铳、火、冰、冲、破、咒、毒、混、睡、紧、风、魅、封、目









附录

附录1·挑战任务

本作的挑战任务总有57个，完成挑战能够获得高额报酬或珍稀道具，还能解锁受限合体。挑战任务中发生的选项对主角的属性值毫无影响，完成一定量的任务能从商会获得报酬。

完成数	报酬
5	パニックショット/赤色のピアス
20	首狩りスプ-ン/.50マグナム
30	贤人の腕轮/达人の腕轮
40	魔力の奔枪/钢质バズ-カ
50	贤王の腕轮/武王の腕轮
57（全部）	マスタ-ス-ツ 一式（头、上半身、下半身）

挑战任务列表

编号	任务名	Lv	报酬	开放条件	完成条件说明
No.01	ハラいっぱいにしてやるよ	5	800金钱	主线开放	在锦糸町 锦糸公园打倒マメダヌキ并获得マメダヌキの袋皮×3
No.02	援：流通经路の确保	9	1500金钱	主线开放	在锦糸町 南口繁华街打倒フォルトゥナ，弱点为冰洁
No.03	他一查定（ビギナ-）：スカウト	10	速さの香	主线开放	成功收复10只恶魔
No.04	他一查定（ビギナ-）：回收1	10	运の香	主线开放	成功调查得到25个遗物
No.05	探：中古机回收	13	3500金钱	主线开放	在结界迷宫浅草らんど回收中古のスマホ，BOSS弱点为冰结、破魔，冲击无效
No.06	神杀し用训练：他者利用	15	–	主线开放	5回合内打败敌人。详见难点说明
No.07	他一查定（ビギナ-）：恶魔合体	20	魔力の香	主线开放	进行15次恶魔合体
No.08	输出：食粮の确保	20	4500金钱	主线开放	在结界迷宫二越本店获得缶诘ケ-スセット，BOSS弱点为铳、电击
No.09	舞う针糸 跃る化学纤维	20	3500金钱	主线开放	在丰州シェルタ-回收遗物纤维加工用油剂×3
No.10	他一查定（ビギナ-）：战斗力	21	力の香	主线开放	对敌造成伤害累计4万以上
No.11	探：医疗机器回收	21	5000金钱	主线开放	在结界迷宫国会议事堂获得医疗セット一式，BOSS弱点为火炎、破魔
No.12	他：地下街住环境向上	23	6000金钱	主线开放	在结界迷宫东照百货店获得冬物衣料品ケ-ス，BOSS弱点为冰结、冲击、破魔
No.13	他一查定（ビギナ-）：回收2	26	运の香	主线开放	回收遗物70次
No.14	飞び散る火の玉走る汤玉	27	7000金钱	主线开放	上交邪鬼イッポンダタラ。可在神田の杜的B1F收服
No.15	闭锁空间に绿を	29	8000金钱	主线开放	在上野的中央通り东侧回收遗物赤色LED、アメ横通り南侧回收遗物青色LED
No.16	探：脱走恶魔追迹	29	9000金钱	主线开放	在东京的八重洲地下道打败じゃあくフロスト，弱点为破魔，火炎、冰结无效
No.17	他一查定（ビギナ-）：恶魔理解	34	技の香	主线开放	攻击恶魔弱点总计300次以上
No.18	不遇な子供に恶魔の手を	35	9500金钱	主线开放	在结界迷宫青山灵园回收白い液体，BOSS弱点为破魔，咒杀无效
No.19	まだ见ぬ美食の姿	35	11500金钱	主线开放	在涉谷井の头通り打倒ヌエ并获得ヌエの肉×5
No.20	ジャマな恶魔をいてもうたれ	37	11500金钱	主线开放	在涩谷的道玄坂打败トラルテクトリ，弱点为冰结，电击无效
No.21	讨：银座恶魔讨伐	40	12000金钱	主线开放	在银座的繁华街打败プロメテウス，弱点为冰结，火炎无效
No.22	他一查定（ミドル）：战斗力1	41	力の香	主线开放	对敌造成伤害累计15万以上
No.23	护：西口公园警备	43	13000金钱	主线开放	在新宿的西口公园打败マルヲ党一派，弱点为破魔；之后打败マルヲ，弱点为混乱、魅了破魔无效
No.24	讨：ハンタ-狩りを追え	44	14000金钱	主线开放	在新宿的二丁目打败ドアマ-ス×15；最后打败ロキ，弱点为破魔，冰结无效
No.25	在りし日の面影	45	14500金钱	主线开放	前往湾岸区的南砂町回收遗物商店街のチラシ
No.26	他一查定（ミドル）搜索力	45	运の香	主线开放	调查15具人外猎人尸骸
No.27	神杀し用训练：アイテム使用	47	–	完成No.06	4回合内打败敌人。详见难点说明
No.28	强き种を求めて	48	15000金钱	主线开放	在结界迷宫尾久の原公园迹获得强韧な苗木，BOSS弱点为冲击，冰结无效
No.29	水源の确保と调查	48	15000金钱	主线开放	在结界迷宫学秀院大学获得水质检查用の水，2位BOSS，英杰ラリョウオウ全耐性铳无效；凶鸟チン弱点为铳
No.30	谍：ド-ム球场恶魔侦察	49	16000金钱	主线开放	在千代田区、东京附近的ド-ム球场拍照并击败尸の军势，敌弱点为火炎、电击、破魔，铳、冰结、咒杀无效
No.31	おきゃくさnなのよ	51	全书タダチケット	主线开放	将龙王ヤマタノオロチ带到妖精の森的ナバイア处，配方为妖鸟タイホウ×外道マッドガッサ-
No.32	新たなる创造の根を	53	17500金钱	主线开放	在池袋打倒カトブレパス并获得カトブレパスの瞳×3
No.33	他一查定（ミドル）：交涉力	54	运の香	主线开放	通过恶魔会话获得了5000金钱
No.34	御苑农园の警备	56	17500金钱	完成No.23	在新宿御苑的农场打败ギリメカラ×3，弱点为电击、冲击、破魔，物理吸收，铳无效
No.35	他一查定（ミドル）：战斗力2	58	力の香	主线开放	对敌造成伤害累计35万以上
No.36	讨：荒神驱除	58	20000金钱	主线开放	在银座的晴海通り打败アラミサキ，弱点为咒杀
No.37	ケンさんを助けて	62	★4遗物×5	主线开放	在池袋的地下街打败アシュラマン×3，弱点为咒杀，破魔无效
No.38	神杀し用训练：最大火力	62	–	完成No.06	4回合内击败敌人。详见难点说明
No.39	输：现场安全确保	63	23000金钱	主线开放	在スカイタワ-打败ベリ并获得赤い香玉×5
No.40	他一查定（ミドル）：恶魔理解	64	技の香	主线开放	攻击恶魔弱点总计3000次以上
No.41	池袋のみんなを助けて	66	★5遗物×5	完成No.37	在池袋地下街的检票口打败シャックス，弱点为铳、电击，冰结、冲击无效
No.42	东京をハラいっぱいに	66	28000金钱	主线开放	在市ヶ谷驻屯地1F打败フェンリル、ペンドラゴン并获得A5デモロイン×10、魔界の霜降り×10
No.43	咒术簒夺	68	26000金钱	主线开放	在结界迷宫东宫御所获得大串玉，BOSS弱点为冲击，破魔、咒杀无效
No.44	讨：避难地点确保	68	30000金钱	主线开放	在天王州シェルタ-打败アラハバキ，弱点为火炎、冰结、电击、冲击，其他属性全部无效
No.45	他一查定（マスタ-）：回收	70	运の香×3	主线开放	回收遗物250次
No.46	助けてハンタ-ボ-イ	72	34000金钱	完成No.34	在丰州シェルタ-以北的仓库打倒マ-ラ，弱点为冰结，铳、电击吸收
No.47	他一查定（マスタ-）：交涉力1	73	速さの香×3	主线开放	成功收复恶魔90次
No.48	死灵ヲ讨伐セヨ	73	40000金钱	完成No.30	在上野的不忍池打败黄泉の军势×5，弱点为火炎、破魔；之后打败タマガミの残滓，弱点为火炎、破魔，咒杀无效
No.49	ミッドタウンの门番	76	ブラックカ-ド	主线开放	在ミッドタウン 1F打败ハゲネ，弱点为紧缚，破魔、咒杀无效
No.50	讨：南砂町恶魔搜索ならび讨伐	78	46000金钱	主线开放	在湾岸区的南砂町打败オンギョウ，弱点为破魔
No.51	新しいアンテナ	72	42000金钱	主线开放	在霞ヶ关的灾害储备用仓库回收遗物基地局用アンテナ×2
No.52	他一查定（マスタ-）：恶魔合体	80	魔力の香×3	主线开放	进行100次恶魔合体
No.53	东京繁荣の行	80	全书タダチケット×2	主线开放	上交秘神カンギテン。这是特殊合体，配方为Lv72妖魔ガネ-シャ×Lv25女神パ-ルヴァティ×Lv44圣兽アイラ-ヴァタ
No.54	遗体の行方	80	60000金钱	完成No.48	从上野不忍池北侧出口前往宽水寺，进入黄泉比良坂打败イザナミ，攻击威力惊人。弱点为火炎，冰结、破魔、咒杀无效
No.55	他一查定（マスタ-）：交涉力2	84	技の香×3	主线开放	通过恶魔会话获得了50000金钱
No.56	他一查定（マスタ-）：战斗力	86	力の香×3	主线开放	对敌造成伤害累计90万以上
No.57	神杀し用训练：特性把握	90	–	完成No.06	6回合内打败敌人。详见难点说明

难点解说

结界迷宫

8个与结界迷宫有关的任务，需要深入到没有地图导航的迷宫深处并击败相关敌人才能获得必要的道具。由于没有小地图，迷宫内最好依循右手法则（即每次岔路都走右边）前进。

下表为这8个结界的位置。

编号	任务名	结界迷宫	所在区
No.05	探：中古机回收	浅草らんど	上野区
No.08	输出：食粮の确保	二越本店	城东区
No.11	探：医疗机器回收	国会议事堂	千代区
No.12	他：地下街住环境向上	东照百货店	新宿区
No.18	不遇な子供に恶魔の手を	青山灵园	六本木区
No.28	强き种を求めて	尾久の原公园迹	城北区
No.43	咒术簒夺	东宫御所	新宿区

神杀し用训练

接下神杀し用训练后会直接传送到异空间并进行挑战，需要在规定的回合内打败敌人，且敌我双方的阵容、能力、行动顺序是固定的，双方攻击都百分百命中。因为这个特点，这4个训练都有必然成功的攻略法。下面提供一个方案供玩家参考。

●No.06 神杀し用训练：他者利用

回合1	ディア>主角、ラクカジャ、ディア>スト-ンカ
回合2	ラクカジャ、ディア>主角、ディア>スト-ンカ
回合3	ディア>主角、ラクカジャ、ディア>スト-ンカ
回合4	普通攻击、普通攻击、タルンダ
回合5	普通攻击

●No.27 神杀し用训练：アイテム使用

回合1	ブフ-ラ、ブフ-ラスト-ン、ブフ-ラ、挑发、物反镜、チャクラドロップ>主角
回合2	ブフ-ラ、ブフ-ラスト-ン、ブフ-ラ、マカカジャ、デカジャの石、ブフ-ラ
回合3	ブフ-ラスト-ン、ブフ-ラスト-ン、チャクラドロップ>主角、ブフ-ラ、ブフ-ラスト-ン、ブフ-ラ
回合4	ブフ-ラ

●No.38 神杀し用训练：最大火力

回合1	マカカジャ、スマイルチャ-ジ、マカカジャ、ラクカジャ
回合2	ラクンダ、アギダイン、コンセントレイト、コンセントレイト、ラクンダ
回合3	ラクンダ、コンセントレイト、スマイルチャ-ジ、スマイルチャ-ジ
回合4	次へ、アギダイン、ブフダイン、ジオダイン、普通攻击、普通攻击、ブフダイン

●No.57 神杀し用训练：特性把握

回合1	将ハチマン换为ヤクシャ、贯く冰の斗气、ブフダイン
回合2	将ヤクシャ换为ボティス、贯く雷の斗气、ジオダイン
回合3	将ボティス换为ケルブ、贯く风の斗气、ザンダイン
回合4	将ケルブ换为ハチマン、贯く炎の斗气、アギダイン
回合5	将ハチマン换为ヴアスキ、次へ、次へ、次へ
回合6	アイスエイジ

附录2・恶魔合体相关

●精灵的合体配方表

精灵	配方
サラマンダ－	大天使、魔神、魔王、国津神
ウンディ－ネ	女神、邪神、神兽、幻魔
シルフ	灵鸟、圣兽、破坏神、龙神
ノ－ム	神树、死神、地母神、鬼神
フレイミ－ズ	天女、龙王、邪鬼、堕天使、邪龙
アクアンズ	妖鸟、妖兽、妖鬼、鬼女、幽鬼
エアロス	天使、妖魔、凶鸟、妖精、恶灵
ア－シ－ズ	妖树、魔兽、地灵、妖虫、夜魔

※同种族2身合体可出精灵，即“大天使×大天使=精灵サラマンダ－”、“女神×女神=ウンディ－ネ”。



●特殊合体配方表

Lv	种族	生成恶魔	配方
22	天津神	アメノウズメ	Lv12妖精ナバイア×Lv6魔兽カブソ
26	圣兽	チロンヌプ	Lv27フ－ド クダ×Lv1フ－ド カタキラウワ×Lv38フ－ド イナバシロウサギ
27	秘神	カンバリ	Lv9フ－ド マメダヌキ×Lv23幽鬼モウリョウ×Lv11幽鬼ガキ
29	妖精	ハイピクシ－	Lv7妖精ピクシ－×Lv18天使ア－クエンジエル×Lv24妖魔カラステング
30	魔王	キングフロスト	Lv20妖精ジャックフロスト×Lv25妖精ジャックランタン×Lv7外道ジャック・リパ－
34	国津神	スクナヒコナ	Lv30国津神オオクニヌシ×Lv15鬼女マ－メイド×Lv16妖鸟コカクチョウ
39	鬼女	メデュ－サ	Lv7地母神ペレ×Lv28邪龙バジリスク×Lv28龙王ヴィ－ヴル
40	邪鬼	じゃあくフロスト	Lv30魔王キングフロスト×Lv36魔王バロ－ル×Lv25邪神バフォメット
42	幻魔	フロストエ－ス	Lv20妖精ジャックフロスト×Lv13幻魔タム・リン×Lv33天使パワ－
49	尸鬼	アリス	Lv40邪鬼じゃあくフロスト×Lv6妖精ナジヤ×Lv30魔兽ヘアリ－ジャック×Lv29妖精ハイピクシ－
50	秘神	アメノフトタマ	Lv39妖兽ヌエ×Lv37邪神ミシャグジさま×Lv31地灵ツチグモ
55	天津神	タケミカヅチ	Lv30国津神オオクニヌシ×Lv33妖兽ライジュウ×Lv25妖鬼モムノフ
60	秘神	キンマモン	Lv36精灵サラマンダ－×Lv24精灵ノ－ム×Lv28精灵シルフ×Lv32精灵ウンディ－ネ
68	堕天使	アドラメレク	Lv37破坏神トナティウ×Lv31妖精ケルピ－×Lv63堕天使ム－ルム－ル
70	魔王	ベリアル	Lv51天使ドミニオン×Lv38堕天使オリアス×Lv31恶灵インフエルノ
72	秘神	カ－マ	Lv41地母神ダイアナ×Lv61幻魔ヤリ－ロ
73	魔王	ルキフグス	Lv66地母神ブラックマリア×Lv67邪神アルシエル×Lv53堕天使ダンタリアン×Lv63魔王アバドン
76	魔王	シエムハザ	Lv69魔王アザゼル×Lv40魔神プロメテウス×Lv41天使ヴァ－チャ－
76	妖精	デモニホ	Lv42幻魔フロストエ－ス×Lv50幻魔ク－・フ－リン×Lv56幻魔クル－スニク
77	英杰	テンカイ	Lv33神兽マカミ×Lv25妖鬼モムノフ×Lv36天女キクリヒメ×Lv52灵鸟ヤタガラス
79	魔神	バアル	Lv63女神アナト×Lv65邪龙ヤム×Lv55邪龙テイアマト
79	魔王	ベルゼブブ	Lv79魔神バアル×Lv49幽鬼グ－ル×Lv14魔王モラクス
79	天津神	アマテラス	Lv52灵鸟ヤタガラス×Lv50秘神アメノフトタマ×Lv22天津神アメノウズメ
80	秘神	カンギテン	Lv72妖魔ガネ－シャ×Lv25女神パ－ルヴァテイ×Lv44圣兽アイラ－ヴァタ
82	魔人	デイビッド	Lv77女神ラクシュミ×Lv15天女アプサラス×Lv19龙王ナ－ガ
83	魔神	ミロク菩萨	Lv83魔王ミトラス×Lv23幻魔ナタタイシ×Lv63女神ノルン
84	威灵	アリラト	Lv62天女ペリ×Lv77大天使アズラエル×Lv68大天使イスラフィ－ル
85	魔神	オ－ディン	Lv32堕天使オセ×Lv37地灵ティタ－ン×Lv30魔神ト－ト×Lv80魔神ト－ル
87	魔神	クリシュナ	Lv58魔王ロキ×Lv77女神ラクシュミ×Lv50破坏神チエルノボグ
87	魔人	マタド－ル	Lv29圣兽セイギュウカイ×Lv26魔兽スト－ンカ×Lv52妖兽カトブレパス×Lv45恶灵マカ－ブル
89	魔人	ホワイトライダ－	Lv84魔人マタド－ル×Lv56幻魔クル－スニク
91	地母神	イナンナ	Lv44女神イシュタル×Lv75魔王ツイツイミトル×Lv63女神アナト
91	魔人	レッドライダ－	Lv89魔人ホワイトライダ－×Lv52妖精ヴィヴィアン×Lv33恶灵インフエルノ
93	大天使	マンセマット	Lv63堕天使ム－ルム－ル×Lv58堕天使ゴモリ－×Lv82大天使カズフエル
93	魔人	ブラックライダ－	Lv91魔人レッドライダ－×Lv63魔王アバドン×Lv67邪神アルシエル
95	破坏神	シヴァ	Lv68神兽バロン×Lv68鬼女ランダ
95	魔人	ペイルライダ－	Lv93魔人ブラックライダ－×Lv62邪鬼ギリメカラ×Lv66幽鬼クドラク
96	破坏神	ミトラ菩萨	Lv83魔神ミロク菩萨×Lv84破坏神スサノオ×Lv67龙神ケツアルカトル
97	魔人	トランペッタ－	Lv95魔人ペイルライダ－×Lv93魔人ブラックライダ－×Lv91魔人レッドライダ－×Lv89魔人ホワイトライダ－
99	魔王	ルシファ－	Lv90大天使ハニエル×Lv91地母神イナンナ×Lv70魔王ベリアル
99	大天使	メルカバ－	Lv94大天使セラフ×Lv71天使ケルブ×Lv62天使ソロネ
99	魔人	マザ－ハ－ロット	Lv97魔人トランペッタ－×Lv50死神オルクス×Lv44女神イシュタル×Lv4恶灵レギオン
120	原天使	サタン	Lv99大天使メルカバ－×Lv99魔王ルシファ－

附录3・猎人程序

程序名	效果	AP	开放条件
マイスキル增设1	主角技能槽增至5	30	初始
マイスキル增设2	主角技能槽增至6	40	主角升级至Lv25
マイスキル增设3	主角技能槽增至7	50	主角升级至Lv50
マイスキル增设4	主角技能槽增至8	60	主角升级至Lv75
弱点オ－トプラグイン	自动战斗会攻击敌人弱点	30	初始
デビルアナライズ	追加查看敌人能力的机能“デビルアナライズ”	5	初始
マイHPリカバリ1	移动时主角回复HP	30	主角升级至Lv10
マイHPリカバリ2	移动时主角回复HP	30	主角升级至Lv20，且解锁マイHPリカバリ1
パ－ティHPリカバリ	移动时己方全员回复HP	50	主角升级至Lv30，且解锁マイHPリカバリ2
マイMPリカバリ1	移动时主角回复MP	60	主角升级至Lv10
マイMPリカバリ2	移动时主角回复MP	80	主角升级至Lv20，且解锁マイMPリカバリ1
パ－ティMPリカバリ	移动时己方全员回复MP	100	主角升级至Lv30，且解锁マイMPリカバリ2
LVUPリカバリ1	升级时回复HP与MP	25	初始
LVUPリカバリ2	升级时完全回复HP与MP	35	解锁LVUPリカバリ1
マップナビ	地图导航机能	－	－
先制ニヤリUP1	先制攻击时，己方进入奸笑状态的几率上升	20	主角升级至Lv20
先制ニヤリUP2	先制攻击时，己方进入奸笑状态的几率上升	30	解锁先制ニヤリUP1
ガムバックP	搭档从行动不能状态自动恢复所需的回合数减少	200	版本更新
全灭マニアクス	主角的HP为0则为GAME OVER（按Y键可取消效果）	3000	版本更新
エストマ强化	技能エストマ可以回避比主角Lv高8级的敌人	300	版本更新
エネミ－アタック	敌人的先制几率上升	1000	版本更新
アンチポイズン1	毒区域的伤害减弱，不容易进入中毒状态	15	主线抵达神田の杜3F的毒区域时
アンチポイズン2	毒区域的伤害无效化，不会进入中毒状态	30	解锁アンチポイズン1
エネミ－マッチング	比主角Lv低5级的敌人不会主动靠近	50	主角升级至Lv50
ストック领域扩张1	仲魔的收容格增至9	5	初始
ストック领域扩张2	仲魔的收容格增至10	5	解锁ストック领域扩张1
ストック领域扩张3	仲魔的收容格增至11	5	解锁ストック领域扩张2
ストック领域扩张4	仲魔的收容格增至12	5	解锁ストック领域扩张3
ストック领域扩张5	仲魔的收容格增至13	6	解锁ストック领域扩张4
ストック领域扩张6	仲魔的收容格增至14	6	解锁ストック领域扩张5
ストック领域扩张7	仲魔的收容格增至15	6	解锁ストック领域扩张6
ストック领域扩张8	仲魔的收容格增至16	6	解锁ストック领域扩张7
ストック领域扩张9	仲魔的收容格增至17	7	解锁ストック领域扩张8
ストック领域扩张10	仲魔的收容格增至18	7	解锁ストック领域扩张9
ストック领域扩张11	仲魔的收容格增至19	7	解锁ストック领域扩张10
ストック领域扩张12	仲魔的收容格增至20	7	解锁ストック领域扩张11
ストック领域扩张13	仲魔的收容格增至21	8	解锁ストック领域扩张12
ストック领域扩张14	仲魔的收容格增至22	8	解锁ストック领域扩张13
ストック领域扩张15	仲魔的收容格增至23	8	解锁ストック领域扩张14
ストック领域扩张16	仲魔的收容格增至24	8	解锁ストック领域扩张15
仲魔スキル轻量化1	仲魔技能消耗的MP－1	20	初始
仲魔スキル轻量化2	仲魔技能消耗的MP－2	20	解锁仲魔スキル轻量化1
仲魔スキル轻量化3	仲魔技能消耗的MP－3	35	解锁仲魔スキル轻量化2
仲魔スキル轻量化4	仲魔技能消耗的MP－4	35	解锁仲魔スキル轻量化3
仲魔スキル增设1	仲魔技能槽增至5	30	初始
仲魔スキル增设2	仲魔技能槽增至6	40	主角升级至Lv25
仲魔スキル增设3	仲魔技能槽增至7	50	主角升级至Lv50
仲魔スキル增设4	仲魔技能槽增至8	60	主角升级至Lv75
仲魔强化パック・力	仲魔升级时，力成长+1	25	解锁仲间スキル增设1
仲魔强化パック・技	仲魔升级时，技成长+1	25	解锁仲间スキル增设1
仲魔强化パック・魔	仲魔升级时，魔成长+1	25	解锁仲间スキル增设1
仲魔强化パック・速	仲魔升级时，速成长+1	25	解锁仲间スキル增设1
仲魔强化パック・运	仲魔升级时，运成长+1	25	解锁仲间スキル增设1
スキルハイコンバ－タ	技能变异时容易出现高级技能	60	初始
ギフトハイコンバ－タ	与恶魔对话时获得珍稀道具的几率更高	45	初始
スカウト	恶魔会话类型，可以让恶魔成为同伴	－	－
スカウトリカバリ	スカウト成功时回复HP	10	初始
スカウトギフト	スカウト成功时获得道具	15	初始
スカウトボ－ナス	スカウト成功时根据恶魔等级获得金钱	15	解锁スカウトギフト
スカウト+	通过スカウト入队的恶魔会邀请其他恶魔加入	15	解锁スカウトボ－ナス
スカウト最适化	スカウト时恶魔的要求变低	30	解锁スカウト+
基础力プラグイン	通过スカウト入队的恶魔HP、MP、力、技、魔、速、运上升	30	解锁スカウト最适化
即战力プラグイン	通过スカウト入队的恶魔立刻学会技能	30	解锁基础力プラグイン
トレ－ド	恶魔会话类型，可以与恶魔交换道具	10	解锁スカウトギフト
トレ－ド+	トレ－ド成功时额外获得道具	20	解锁トレ－ド
トレ－ドリカバリ	トレ－ド成功时主角回复HP	10	解锁トレ－ド
トレ－ド最适化	トレ－ド时恶魔的要求变低	30	解锁トレ－ド+
胁威のオ－ラ	求饶会话的发生率上升，要求血量上升	40	初始
ファンド	恶魔会话类型，可以要求恶魔提供金钱	10	初始
ファンド+	ファンド成功时额外获得金钱	20	解锁ファンド
ファンドリカバリ	ファンド成功时主角回复HP	10	解锁ファンド
ファンド最适化	连续ファンド所能获得的金钱增加	40	解锁ファンド+
会话经验ブ－スタ1	通过恶魔会话获得的经验值升为1.2倍	10	主角升级至Lv10
会话经验ブ－スタ2	通过恶魔会话获得的经验值升为1.4倍	15	解锁会话经验ブ－スタ2
会话经验ブ－スタ3	通过恶魔会话获得的经验值升为1.6倍	20	解锁会话经验ブ－スタ3
会话经验ブ－スタ4	通过恶魔会话获得的经验值升为1.8倍	40	解锁会话经验ブ－スタ4
なる早	恶魔会话所消耗的行动点减少	10	初始
恶魔タラシ	スカウト时出现友好会话的几率上升	20	初始
恶魔合体	邪教之馆机能	－	－
恶魔合体ライト	战斗中可以进行2身合体	30	初始
合体クロックアップ1	能够生成比主角Lv+1的恶魔	20	初始
合体クロックアップ2	能够生成比主角Lv+2的恶魔	20	解锁合体クロックアップ1
合体クロックアップ3	能够生成比主角Lv+4的恶魔	30	解锁合体クロックアップ2
合体クロックアップ4	能够生成比主角Lv+6的恶魔	30	解锁合体クロックアップ3
合体クロックアップ5	能够生成比主角Lv+9的恶魔	50	解锁合体クロックアップ4
合体クロックアップ6	能够生成比主角Lv+12的恶魔	60	解锁合体クロックアップ5
合体クロックアップ7	能够生成比主角Lv+15的恶魔	50	解锁合体クロックアップ6
合体クロックアップF	生成恶魔的等级不再受限	200	解锁合体クロックアップ7
全书レ－トダウン1	恶魔全书的召唤费用下降5%	15	初始
全书レ－トダウン2	恶魔全书的召唤费用下降10%	30	解锁全书レ－トダウン1
全书レ－トダウン3	恶魔全书的召唤费用下降20%	45	主角升级至Lv50，解锁全书レ－トダウン2

在晓之水平线上刻下胜利的标记吧！

《舰队收藏 改》是根据超人气网页游戏《舰队收藏》改编的PSV游戏，《舰队收藏》也就是大名鼎鼎的舰娘，游戏中出现的美少女们，其原型均来自于二战时期各国海军的军舰。网页版原作自2013年诞生以来，人气始终高居不下，在ACG圈的地位堪比当年的《东方》。PSV版并非简单的移植，而是在全盘借鉴网页版原作的基础上加入了策略成分，还增加了不少新要素，使得玩过网页版原作的老玩家也倍感新鲜。然而游戏也继承了网页版原作的一些缺点，对于游戏系统缺少必要的说明，导致很多慕名而来的新手倍感无力。本攻略不仅将面向所有玩家，还会针对从PSV版才入坑的提督进行常识普及。如果能够让大家在看过之后更加喜欢舰娘，那么笔者也可以毫无负担地封港准备春活啦！（逃）

文 纱迦　美编 Juxi

攻略透解 GUIDE THROUGH

POCKET HALO 光盘视频收录

PSV	舰队收藏 改		角川 Games
艦これ改		日版	1人
2016年2月18日	无对应周边		5800日元
SLG	策略		本文对应游戏版本：1.02

新提督必读教程

在攻略开始之前，我们首先要为大家介绍有关《舰队收藏 改》最基本的知识。如果你是一位从网页版原作过来的老提督，也需要稍微了解一下这些内容，因为PSV版的新要素还是相当多的。

PSV版新增要素

相比网页版原作，PSV版收录的资料截止于2015年秋季活动完结，此外还有如下新要素：

1. 增加海域的概念。不同海域派遣输送船团后有不同的资源收入，关系到不同的远征。

2. 敌人会主动进攻玩家，被反攻的海域需要重新攻克。镇守府海域被攻克，会导致GAME OVER。

3. 演习大变更，增加单队演习和双队演习。

4. 新增好感度的设定。当玩家触摸舰娘时会出现红心，代表好感度上升。在母港画面中，按△可以进入触摸画面，此时可以用十字键和右摇杆调整镜头，好感度高的话可以把镜头拉得更近。

5. 玩家最多拥有8种舰队，每个舰队可以有不同的秘书舰（即旗舰），并拥有独立的母港家具配备。

6. 战斗前可以下达战斗指令，新增突击、统射等新战斗方式。

7. 允许玩家通过存档/读档来改变游戏状况。

8. 引入难度选择概念。

9. 新增舰娘：来自美国的衣阿华。衣阿华将于网页版原作的2016年春季活动中实装。



初始舰娘选择

在游戏初始玩家可以选择两种方式开始，一种是网页版原作，一种是PSV版，两者的区别在于初始舰娘不同。网页版是包括动画及官方漫画的主人公吹雪在内的5个驱逐舰娘，PSV版则是从川内型轻巡洋舰的三姐妹中进行选择。玩家作出任何选择都无关大局，因为这几个舰娘都不算特别难入手的，不过推荐大家还是选择PSV版，因为川内三姐妹相比之下无论是入手难度还是强度都要更好一些。而川内三姐妹中能力最强的是“鬼教官”神通，“夜战狂”川内略弱但改造后赠送的装备很好，“舰队偶像”那珂则拥有超低的改二等级但同时也是最容易获得的舰娘之一。



难度区分

PSV版引入了难度的概念，有丁、丙、乙、甲、史共5个难度，难度依次上升。游戏初期可以选择丁、丙、乙这3个难度，任意难度通关后出现甲，甲通过后出现史。难度提升后，敌人的强度变强，反攻的频率变高，玩家获得的资源和经验变少，特定地图对索敌的要求更高。另外，玩家通关后获得的评价上限也会随难度而发生变化，只有史难度才能达到最高的EX++++。

游戏中将深海中枢海域的最终区域打掉之后，游戏就会自动结束。在看完结局后可以按锁船优先、等级优先的顺序来自动决定继承的舰娘，被继承的舰娘身上的装备也会继承下来。如果装备数量有多的话，会优先继承上锁的装备，如果还有多余的名额则会从未上锁的装备中按珍稀度从高往低依次继承。通关后可继承的舰娘和装备数量根据难度不同而变化，具体请参见下表。

难度	继承舰娘数量	继承装备数量	最高评价
史	88	50	EX++++
甲	65	40	S+++
乙	50	30	S+++
丙	35	20	A++
丁	20	10	A++

需要注意的是，在游戏通关后玩家还可以获得1位舰娘作为奖励，该舰娘会占用一个继承名额。例如玩家通关乙难度后可以获得衣阿华，除掉衣阿华后实际上只能继承49位舰娘。

当玩家多次通关时，继承的舰娘数量会以玩家曾经通关的最高难度为准。例如玩家先通关乙、再通关丁，则继承的舰娘数量是50个而非20个。

通关奖励

在可继承要素方面，除去舰娘和装备外，还可以继承的要素包括提督等级、资源上限、家具、图鉴。其他要素如资源、家具币、道具、母港设施数、战略点、战历、海域开启情况等等统统不继承，因此在通关前请尽量转化为可以继承的东西。

除了可以继承一定数量的舰娘和装备外，通关后还会有其他奖励内容。以下是具体的通关奖励：

・母港上限。在全海域通过的情况下通关，母港上限会提升至300。

・新难度开启。乙难度通关解锁甲难度，甲难度通关解锁史难度。

・隐藏关卡。乙难度以上解锁深海运河海域的第4作战海域，甲难度以上解锁深海后方海域的第4作战海域，史难度以上解锁深海中枢海域的第4作战海域。

・奖励舰娘。玩家通关后，根据玩家获得的评价，可以获得1位舰娘作为奖励。由于评价随难度而上限不同，因此不同难度下可以获得的舰娘也不一样。具体请参见下表。

难度	获得舰娘（优先度从左往右依次提升）
丁	大和
丙	大和、大凤
乙	大和、大凤、武藏、衣阿华
甲	大和、大凤、武藏、衣阿华、欧根亲王、秋津洲
史	大和、大凤、武藏、衣阿华、欧根亲王、秋津洲、齐伯林伯爵、罗马

优先度高，代表要求达到的通关评价越高。在达到对应通关评价的情况下，玩家将获得优先度最高的那位舰娘。如果该舰娘已经获得，那么就按优先度顺延至下一位。如果所有奖励舰娘都已获得，那么就没有奖励舰娘。通关评价只和两个要素有关，那就是通关花费的天数以及失去的舰娘数量。其中失去舰娘会对通关评价有极大影响，因此强烈建议玩家回避沉船。



基本流程

本作采用了回合制的设定，游戏中一天代表一回合，特定的行动每天只能进行一次。这样的行动包括出击、演习、移动。进行过以上行动的舰娘会显示行动终了，此时该舰娘无法进行编成、改造、近代化改修、远征以及装备变更，但可以入渠修理。

游戏中舰娘们的敌人是深海栖舰，玩家的目的是攻下深海栖舰的大本营——深海中枢海域。为了达成这个目的，玩家要按照以下流程来逐渐推进。



舰队设定

本作中玩家最多拥有8支舰队，每支舰队最多可以编入6位舰娘。玩家可以任意编成舰队，惟一的限制是同一支舰队中不能出现相同的舰娘。所谓相同是指同一人，像大鲸这种改造后舰种和名字均发生变化的情况也算同一人。

只要舰队中的舰娘没有进行过任何会导致行动终了的动作，玩家就可以任意调整舰队的构成。舰队越多，代表玩家能做的事情越多，因此优先开出8支舰队是每一周目游戏开始后玩家的首要目标。另外要注意的是，玩家的大本营——镇守府海域，必须驻有至少1支舰队，才能进行工厂的操作。

每支舰队的旗舰（即排在首位的舰娘），通称秘书舰。秘书舰会出现在母港的画面中，玩家可以通过点击她来提升好感度。当进行一些行动时，秘书舰也会说出不同的语音。不过秘书舰最大的作用，还是影响装备的开发结果，这点我们会在后面进行说明。在网页版原作中，尽管拥有4支舰队，但由于只能驻守一个海域，所以只有第一舰队的旗舰才能充当秘书舰。而在PSV版中每支舰队的旗舰都可以当秘书舰，而且不同的舰队还可以对应不同的母港家具配备。



全舰队开启条件

第二舰队：依次完成以下任务：はじめての“建造”！、“驱逐队”を编成せよ！、“水雷战队”を编成せよ！、大规模舰队を编成せよ！

第三舰队：完成任务：“水雷战队”出击せよ！，再依次完成以下任务：轻巡2只を拥する队を编成せよ！、“重巡战队”を编成せよ！、“重巡洋舰”出击せよ！

第四舰队：依次完成以下任务：南方连络会行き正面の制海权を确保せよ！、南方连络航路对潜哨戒を实施せよ！

第五舰队：完成任务：“川内”型轻巡洋舰を全て编成せよ。需要凑齐川内、神通、那珂。

第六舰队：完成任务：オリョール海西部に进出せよ！

第七舰队：完成任务：“金刚”型による高速战舰部队を编成せよ！需要凑齐金刚、比叡、榛名、雾岛。

第八舰队：完成任务：“南云机动部队”を编成せよ!需要凑齐赤城、加贺、苍龙、飞龙。

热门攻略
攻略透解
▼舰队收藏 改

海域配置

在网页版原作中，常规海域只有6个，每个海域又分4～6个小图。在PSV版中，海域数量猛增至17个，每个海域都有4个小图。更重要的是玩家可以分派不同的舰队到不同的海域中。

不同的海域会有不同的远征，然后可以通过安排输送船团来获得资源。但相对的深海方面也会进攻你的海域。因此玩家需要将不同的舰队分派到不同海域，进行远征或防守的准备。一个比较麻烦的设定是，在镇守府海域之外的海域编成时会有回航的设定。在其他海域编成时，玩家只能选择同一海域的舰队中的舰娘，以及没有编入任何舰队的后备舰娘。而从舰队中退出的舰娘要想变成后备舰娘，则需要一个回航时间，大家可以理解为是返回镇守府海域的时间。这个设定是比较麻烦的，因为它会限制玩家当回合内的编成自由。不过有一个小技巧可以解决这个问题，具体如下：

秘技：取消回航时间

使用这条秘技，需要1个回合来准备。假设你想让位于其他海域的某只舰队（记为A）的舰娘（记为甲）瞬间回航，首先在镇守府海域的任意舰队（记为B）中，编入任意一位舰娘（记为乙）。这样在下一回合开始后，首先让乙从舰队B中退出，之后选择舰队A，用直接替换的方式用后备舰娘阵容中的乙来取代A中的甲。这样的话甲就会无需回航时间，直接出现在后备舰娘阵容中。这个方法可以同时适用于多支舰队的多位舰娘，熟练掌握之后可以大幅缩短游戏用时。

失去舰娘

舰娘能够被击沉，是网页版原作的一大神设定。这个设定也被移植到了PSV版中，一旦舰娘被击沉，玩家将永远失去她，同时她身上的装备也会消失。不过各位新手请放心，击沉并不是那么容易的事情，只有满足一个条件时才有可能发生，这个条件就是：以大破状态进入战斗。具体来说，就是不能在大破状态下选择出击或进击，从昼战进入夜战是没有关系，因为这是同一场战斗。

不过PSV版由于拥有存档功能，不小心沉船也能读档救回。如果特别担心的话还可以让舰娘装备应急修理要员和应急修理女神，这样如果舰娘被击沉还可以消耗道具来救回。要员的效果是让被击沉的舰娘以大破状态继续存活，且该场战斗中不会再次被击沉。女神的效果则是让舰娘满血复活。使用要员或女神避免舰娘被击沉，并不会计算到通关评价的损失中。

除了击沉外，还有两种方法会导致玩家失去舰娘。一种是解体，解体就是将不需要的舰娘转换为资源；另一种是近代化改修，即将不需要的舰娘转化为提升其他舰娘能力的素材。这两种方法都会让舰娘以及身上的装备永久消失。为避免玩家误操作，玩家可以在编成或改造的界面中，点击舰娘或装备名字栏最右边的锁状图标，为自己需要的舰娘或装备上锁。上锁后的舰娘不能被解体或被用于改修，如果舰娘身上有已上锁的装备，即使舰娘本身没有上锁，也不能被解体或被用于改修，十分安全。

修理

当舰娘受到伤害之后，损失的HP并不会自然回复，这时就需要用到入渠。入渠也就是修理，入渠需要一定的天数，同时会消耗一定的燃料和钢材。入渠期间舰娘不能进行任何行动，就连更换身上的装备都不行。入渠后必须等舰娘完全康复才能结束，至于所用时间以及消耗资源与舰娘的舰种、损失的HP多少以及舰娘的等级密切相关。对于大型舰种而言，后期即使受到擦伤，也需要很长时间才可能恢复，因此一般都是直接使用高速修复剂。不过入渠还与母港的入渠设施数量有关，每位舰娘会占用一个渠，而每个海域最多只能拥有4个入渠设施，部分海域甚至还不能入渠。玩家可以通过消费战略点数来购买开渠道具。

除了入渠外，还有以下几种办法会回复舰娘的HP。具体如右：

- **改造**。将舰娘进行改造后，舰娘的HP会补满。由于舰娘的改造是不可逆的过程，因此此法不能反复利用，在出击前可以故意让已达到改造等级的舰娘出击，这样受伤后直接改造就能省下修理的费用和时间。
- **结婚**。结婚后舰娘的HP也会补满，相比改造，结婚不仅要求99级，而且每位舰娘只有1次机会，能利用的机会就更少了。
- **泊地修理**。当玩家获得明石后，可以让明石进行泊地修理，只要让明石成为舰队的旗舰，明石就会自动修理舰队里小破及以下的舰娘。明石可以同时修理复数舰娘，数量等于明石身上装备的舰艇修理设施的数量+1。不过泊地修理的用时和入渠基本一致，同样也会消费资源，只是可以随时取消且无需入渠设施。

俗语介绍：提督

提督是玩家在《舰队收藏》游戏中的化身，现已演变为对《舰队收藏》玩家的统称。玩家扮演的提督是镇守府的最高长官，不过无论是在网页版原作还是PSV版里都看不到提督，甚至连一句自己的台词都没有，不过绝大部分舰娘对玩家的称呼都是提督（ていとく）。

资源管理讲座

资源是战争的血液，没有资源，再强大的军队也会不堪一击。在游戏中也是如此，而且本作还加入了策略要素，资源在策略游戏中的重要性更加不言而喻。因此在开始正式攻略前，最先需要了解的，就是资源管理的相关知识。

综述

本作的资源主要分为4种，分别如下所示：

燃料　弹药　钢材　铝（ボーキサイト）

资源的基本作用可以参见下表：

	战斗	入渠	开发	建造	改造	远征
燃料	○	○	○	○	×	○
弹药	○	×	○	○	○	○
钢材	×	○	○	○	○	×
铝	○	×	○	○	×	×

其中，铝只有在舰载机被击落后，才会在补给时消耗。

游戏中，每日、每周、每月都会获得一定数量的资源。如前所述，资源的获得方式主要有3种：远征、输送船团、自然回复。自然回复即指玩家放着不动也能随天数回复，但自然回复有一个上限，具体和提督等级有关，提督等级越高，自然回复上限就越高。



除去这四大资源外，游戏中还存在着不少道具，这些道具也可以算作资源，具体我们在后面会专门说明。

远征简介

远征是网页版原作最主要的资源收入方式，PSV版中地位有所下降，但依然很重要。远征可以理解为是派一只舰队出去捞资源，不同的海域有不同的远征。新远征的开启方式很简单，只要依次将每个海域的远征顺序完成即可，有部分远征需要完成其他海域的特定远征才会开启。每个海域的最后都有两个支援远征，这两个远征并不能获得资源，而是派出去帮助出击该海域的舰队的。其中前卫支援是在道中出现，决战支援是在BOSS点出现。

本作的大部分远征都在网页版中出现过，但是细节上改了很多。远征的成功有3个条件，分别如右：

1.队伍级别。一般而言都只要求旗舰的等级，少部分远征对全队等级之和有要求。

2.队伍构成。绝大部分远征都要求舰队中有特定的舰种，或者是旗舰必须是某舰种，另外有小部分要求装备一定数量的ドラム缶（输送用）。无要求的话则派什么舰种都可以，推荐派遣潜水艇和驱逐这种消耗低的。

3.输送船数。这个设定是PSV版新增的，一般会在远征说明中标出来。

这里我们先选择几个最实用的远征来介绍方法，完全远征列表会在后面专门说明。

海域	远征名	队伍构成及说明
镇守府海域	海上护卫任务	轻巡1+驱逐4，旗舰轻巡。初期获得燃料较快
南方泊地海域	南方泊地警备	驱逐2+任意2。可以较快地获得高速建造材
南方泊地海域	南方泊地对潜哨戒	轻巡1+驱逐4。可以较快地获得高速修复剂
中部西海域	中部西诸岛鼠输送	驱逐6。同时获得燃料、弹药和高速修复剂
中部西海域	中部西海域潜水舰哨戒	潜水艇2+驱逐1。快速获得弹药的不二之选
南西诸岛海域	南西诸岛侦察任务	轻巡1+驱逐3。可以较快地获得高速建造材和开发资材
南方海域	东京急行	轻巡1+驱逐5，旗舰轻巡且等级至少为20级，全队等级之和至少为50，至少有3位舰娘装备了ドラム缶（输送用），全队装备的ドラム缶（输送用）数量至少为4。可以获得大量燃料、弹药和高速修复剂

士气值

士气值是网页版原作和PSV版共有的隐藏数值，具体来说就是当舰队取得胜利时，全队的士气就会上升（旗舰和MVP加得最多，旗舰获得MVP时更是会大幅增加），但出击和吃败仗会导致士气下降。当士气值高于50时，在选人画面时舰娘会发出金色的光芒，此时舰娘在命中、回避等方面会上升。相反士气低下时选人画面会显示不高兴的橙脸，更低时则是表示危险的红号，舰娘的能力也会大幅下降，因此一定要避免在士气低下时出击。

士气值对远征也有很大影响。当全队都进入金闪闪状态时，远征结果有可能表示为“大成功”，在PSV版中大成功获得的资源数量将是成功的两倍，同时获得各种材料的几率和数量也会大幅上升。不过并不是全队皆闪就一定会大成功，只是概率很高。另外也有部分远征即使单舰闪或是全不闪也有几率大成功，只是几率很低。

出击是最容易令士气下降的行动，单是一次战斗无法弥补回出击导致的士气下降。但演习导致的士气下降值要远低于出击，由于PSV版演习练级十分方便，还能兼顾刷闪功能。因此玩家可以准备两支舰队，一支跑远征，一支打演习。没闪的人就回来打演习，演习刷好闪的人接着跑远征，十分方便。不过PSV版也新增了士气值过低时无法演习的设定。



阳炎级驱逐舰12号舰

矶风

输送船团

每个海域可以通过“配备”来安排输送船团，输送船团会每回合为玩家带来各种资源收入，收入的多少及种类与海域和输送船的数量有关，不过达到要求值之后再增加输送船的数量是没用的。难度也会对输送船团的收入产生影响，丁难度下全海域配齐输送船团后，每回合可以获得燃料、弹药、钢材各765点，铝215点。而到了甲难度里，只能获得380点燃料、375点弹药和钢材以及95点铝，下降得非常明显。

不过输送船团有可能受到敌人的进攻，因此玩家还需要配备海上护卫舰队。配备海上护卫舰队不但不会让获得的资源减少，反而会令其增加，因此一定要安排。敌人的强度与海域有关，初期海域玩家即使配备1级船也没有问题，不过后期就需要配备高等级的舰队了。当然敌人进攻的海域是随机的，有耐心的人完全可以读档来避免损失，不过到了后期相信没几个人愿意这么消磨自己的耐心。

海上护卫舰队不占用8支舰队的名额，能够参加海上护卫舰队的舰种包括驱逐舰、轻巡洋舰、练习巡洋舰、航空巡洋舰、航空战舰、轻空母、水上机母舰，其中驱逐舰不能当旗舰。不能参加海上护卫舰队的舰种包括：重雷装巡洋舰、重巡洋舰、高速战舰、战舰、正规空母、装甲空母、潜水艇、潜水空母、工作舰、补给舰。当击退敌人的进攻时，海上护卫舰队全员都可以获得少量经验，但也有受伤的可能性。当出现护卫舰损伤的信息时，玩家最好要查看一下，因为护卫舰的HP不会自然回复，如果过低的话是有沉没可能的。

最后来说说输送船的获得方式：任务和建造。建造的方法和舰娘一样，只是需要消耗战略点数。推荐公式为燃料300 弹药100 钢材451 铝100 战略点50，保底能出4艘，运气好能出5艘。后期当某项资源超出自然回复上限时，可以其他资源选择最小值，点满爆仓的资源，这样有助于平衡各种资源储备。

战略点

战略点是PSV版新增的设定，但玩过网页版原作的人并不会陌生，它的原型就是氪金用的日元，而且换算方法也是1比1的。幸好PSV版中战略点属于可再生资源，而且不支持氪金，还是比较厚道的。

战略点的入手方法分为3种：打过海图、远征、任务。每个海域的前3张图打完各有300点，第4张图打完有1000点，但无法重复获得。远征获得的战略点极少，不推荐。最好的获得方法是完成月常任务。右表是可以利用战略点购买的商品清单。

商品名称	所需战略点	效果
燃料增产	100	燃料300点
弹药增产	100	弹药300点
钢材增产	100	钢材200点
ボーキサイト增产	100	铝100点
装备研究开发	200	开发资材4个
修理工员增强	200	高速修复剂4个
建造工员增强	200	高速建造材4个
タンカー徵用	300	燃料1200点
アルミ大量产	300	铝500点
兵站强化	300	燃料500点、弹药500点、钢材300点、高速修复材1个
工厂强化	400	燃料200点、弹药200点、钢材1000点、高速建造材1个
ドック增设	800	设施增设键1个、高速修复剂2个、高速建造材2个
应急修理要员	200	应急修理要员2个
应急修理女神	400	应急修理女神2个
特注家具职人	300	特注家具职人1个
母港扩张	1000	舰娘保有数+10（最大200，全海域通关增至300）
给料舰“间宫”	200	给料舰“间宫”2个
给料舰“伊良湖”	300	给料舰“伊良湖”4个
书类一式&指轮	700	结婚道具1个
装备改修强化	500	改修资材8个
炊き出し	100	战斗粮食3个
舰娘补强增设	500	补强增设1个
洋上补给	300	洋上补给2个

这些商品中，不推荐玩家购买任何形式的资源。如果战略点数有多，推荐玩家优先购买可以继承到下一周目的项目。这些东西包括可以当装备继承的要员和女神、与家具有关的特注家具职人，以及加强舰娘能力的结婚戒指和补强增设。不过注意结婚戒指和补强增设本身不能继承，只是对舰娘使用后可以继承其状态。



秘技：无限再生战略点

要想反复获得战略点，最好的办法就是完成一系列的月常任务。月常任务顾名思义，就是每个月都会重复出现的任务，这些任务包括：

任务名	达成条件	奖励战略点数
敌空母を击沈せよ！	击沉两艘空母	150点
敌舰队を全力邀击せよ	战斗一定次数	50点
い号作战	击沉一定数量的空母	200点
海上护卫战	击沉一定数量的潜水艇	200点
トラック泊地を防卫せよ！	西方海域BOSS战胜利4次	150点
南方连络海域の制海权を确立せよ！	南方泊地海域BOSS战S胜4次	150点
敌潜水舰を制压せよ！	击沉一定数量的潜水艇	100点
海上通商破坏作战	击沉一定数量的输送船	150点
あ号作战	任意海图BOSS战胜利一定次数	150点
ろ号作战	击沉一定数量的输送船	250点

完成以上任务，总共可以获得1550点。考虑到战略点的储存上限是30000点，这个效率还是比较令人满意的。由于完成月常会花不少时间，强烈建议在低难度下进行。

家具

游戏中玩家可以对自己的提督室进行布置，每支舰队都可以拥有一套单独的布置。家具的入手方法主要是在家具商店中花家具币购买。家具币是从家具箱中获得的，小的家具箱里有200块家具币，大的家具箱有700块家具币。家具箱的入手方法有远征、任务、海域3种途径。部分家具除了家具币外，还需要消耗特注家具职人。由于职人主要是用战略点数购买，所以这种需要职人的家具是比较坑爹的。

家具分为壁纸、床（即地板）、椅子+机、窗枠+カーテン（窗台+窗帘）、装饰、家具这6大类。家具除了好看之外就没有什么特别的效果了，仅有部分家具能提供改变母港BGM的功能。这里要推荐的是家具中的ジュークボックス改，也就是点唱机。购买之后将其安放在提督室里，玩家可以自由选择母港的BGM。

如果想快速获得家具币，推荐去挑战北方海域的第3张图。

各种道具

前面说过，除了4大资源外，游戏中还存在着数量丰富的各种道具。这些道具同样也能够增强舰队的实力。注意道具同样不能被继承到下一周目，因此能转化为可继承资源的话就不要忘记。

道具名	效果
书类一式&指轮	对99级的舰娘使用可以结婚
勋章	可以用来交换资源或改装设计图。下文将详细叙述
改修资材	改修装备的必要道具
改装设计图	特定舰娘改造时的必要道具
给料舰“间宫”	可将舰队士气值从疲劳提升为正常
舰娘からのチョコ	可以交换资源
母港扩张	最大保有舰娘+10、最大保有装备数+40
战斗粮食	装备后3连战以上随机发动，可以提升舰娘的士气值
家具箱（小）	内含200块家具币
家具箱（大）	内含700块家具币
特注家具职人	购买特定家具的必要道具
给料舰“伊良湖”	可将舰队士气值从正常提升为高昂
补强增设	可以为30级以上的舰娘安装补强增设。补强增设可以额外装备应急修理要员、应急修理女神、战斗粮食、洋上补给
洋上补给	给油舰建议限定装备。当舰队的燃料和弹药下降到一定程度时发动，可回复部分燃料和弹药
高速修复材	能够瞬间修理好受伤的舰娘
高速建造材	能够瞬间完成舰娘的建造
开发资材	建造、开发、改修的必要道具
ドック解放キー	设施解放键，可以解锁一个入渠设施或建造槽
应急修理要员	装备此道具的舰娘被击沉时，会自动变成大破状态，且同场战斗不会被再次击沉
应急修理女神	装备此道具的舰娘被击沉时，会自动变成满血状态

俗语介绍：刷闪

在网页版原作中，当舰娘的士气达到50时，就会进入卡面发光的状态。当舰娘处于士气高昂状态时，不单是远征容易出现大成功，出击时无论命中还是回避都有加成，因此在高难度海图中保持全闪出击会让攻略难度下降不少。而设法提高士气的行动就被称为刷闪，PSV版由于演习效率很高，刷闪也更加方便。

舰娘相关知识

要说《舰队收藏》的最大魅力，那自然是舰娘啦。PSV版收录了直到网页版2015年秋季活动为止的全部舰娘，图鉴达到260号，还限时独占美国舰娘衣阿华。接下来我们就为大家灌输一下舰娘的基础知识。

舰娘的获得

游戏中舰娘的获得有3种方式，分别是建造、海域掉落和任务。由于任务赠送的舰娘数量稀少，而PSV版海域掉落舰娘的几率奇低，导致建造成了主流。而且PSV版能够存档，所以只要公式对，理论上可以凹出自己想要的舰娘。但能够建造的舰娘数量是有限的，很多珍稀舰娘都需要通过掉落来获得，这项工作推荐在游戏后期进行。

除了有特定入手条件的舰娘外，其他舰娘均可以重复获得。重复的舰娘除了不能编入同一舰队外，其他方面没有影响。不过由于游戏本身收录的舰娘数量已经相当夸张，一般不推荐玩家培养重复的舰娘。

云龙级航空母舰1号舰 云龙

普通建造公式

PSV版舰娘建造公式和网页版原作基本相同，由于可以存档，大家就不必客气了。不过由于本作没有快捷读档的办法，因此虽说是节省了游戏时间，但往往现实时间花费得更多，请大家量力而为。



注：凡涉及公式，其顺序一定是燃料、弹药、钢材、铝。众所周知的大和的开发公式4662，就是“燃料4000 弹药6000 钢材6000 铝2000”的简称，记住这个顺序就不会弄错。

燃料	30	弹药	30	钢材	30	铝	30

最低建造公式，只能出普通驱逐舰和小部分轻巡洋舰。这个公式可以快速补充舰队成员，不过初期应注意开发资材的消耗。狙击对象：有改二的强力驱逐舰（夕立、时雨、响、晓等），珍稀舰娘（夕张、弥生、秋云）。

燃料	250	弹药	30	钢材	200	铝	30

珍稀驱逐舰和潜水艇的建造公式，能出游戏的看板娘岛风以及强力驱逐舰雪风，还包括伊8、伊58、伊168等潜水艇，此外还能出轻巡洋舰和重巡洋舰（铃谷、熊野除外），可以用上很久。

燃料	400	弹药	30	钢材	600	铝	30

战舰建造公式，能出除大和、武藏以外的全部战舰，以及三隈以外的全部重巡洋舰。但是不能出海外舰。首要狙击的当然就是金刚四姐妹。

燃料	300	弹药	30	钢材	400	铝	300

空母建造公式，实际上能出除战舰外的其他船，需要一定耐心。除大凤、云龙级外的空母基本都可以造出来，首要狙击目标是加贺、飞龙、苍龙、翔鹤、瑞鹤。

大型建造公式

当玩家完成“大型舰建造”の准备！系列任务后，可以开启大型舰建造的功能，这就是网页版原作中最为考验玩家脸的大建。PSV版有了存档后也就是时间问题了，不过依然要特别注意资源的消耗。



燃料	4000	弹药	6000	钢材	6000	铝	2000

狙击大和、武藏、俾斯麦（Bismarck）的公式。但需要注意的是大和只需要1个开发资材就能出，但武藏和俾斯麦至少需要20个开发资材才能出。而相比武藏，俾斯麦还多了一个限制条件，即秘书舰（第一舰队旗舰）必须是德国舰娘（Z1、Z3、欧根亲王、齐伯林伯爵）。此公式有可能开发出大建专属的珍稀潜水艇：伊401。

燃料	4000	弹药	2000	钢材	5000	铝	5200

狙击大凤的公式，只需要1个资材。此公式有可能开发出大建专属的扬陆舰：秋津丸（あきつ丸）。秋津丸附带的大发动艇可以让远征获得的资源量增加。

燃料	1500	弹药	1500	钢材	2000	铝	1000

默认的大建最低公式，能造出除大和、武藏、俾斯麦、大凤、伊401、秋津丸外的所有大建限定船，其中最有价值的当属三隈。大建最低公式还能造出俗称“战神”的马路由（まるゆ），在网页版原作里马路由是惟一能提升舰娘运气值的方式，因此不管来多少只都不嫌多。而在PSV版中由于演习就能方便地提升运气值，所以马路由的价值也大幅下降了。

舰娘建造时间表

建造舰娘需要一定的时间，可以通过下表来大致判断造出了什么舰娘。当然最好的办法还是用高速建造材（俗称喷火），不是需要的舰娘就直接读档。

普通建造

日数	舰种	出现舰娘
2日	潜水艇	伊168、伊19、伊58、伊8
	驱逐舰	睦月级（睦月・如月・弥生・卯月・皐月・文月・长月・菊月・三日月・望月）
	驱逐舰	吹雪级（吹雪・白雪・初雪・深雪・丛云・矶波）
	驱逐舰	绫波级（绫波・敷波・胧・曙・涟・潮）
	驱逐舰	晓级（晓・响・雷・电）
	驱逐舰	白露级（白露・时雨・村雨・夕立・五月雨・凉风）
	驱逐舰	朝潮级（朝潮・大潮・满潮・荒潮・霰・霞）
	驱逐舰	阳炎级（阳炎、不知火、黑潮、雪风、秋云）
	驱逐舰	岛风级（岛风）
4日	轻巡洋舰	天龙级（天龙・龙田）
	轻巡洋舰	球磨级（球磨・多摩・北上・大井・木曾）
	轻巡洋舰	长良级（长良・五十铃・名取・由良）
	轻巡洋舰	川内级（川内・神通・那珂）
	重巡洋舰	古鹰级（古鹰・加古）
	重巡洋舰	青叶级（青叶・衣笠）
5日	轻巡洋舰	阿武隈、鬼怒
	练习巡洋舰	香取
6日	重巡洋舰	妙高级（妙高・那智・足柄・羽黑）
	重巡洋舰	高雄级（高雄・爱宕・摩耶・鸟海）
	重巡洋舰	利根级（利根・筑摩）
	重巡洋舰	最上级（最上・铃谷・熊野）
8日	轻空母	凤翔
10日	水上机母舰	千岁级（千岁・千代田）
11日	轻空母	祥凤级（祥凤・瑞凤）
12日	轻空母	龙骧、飞鹰级（飞鹰・隼鹰）
16日	战舰	金刚级（金刚・比叡・榛名・雾岛）
17日	正规空母	苍龙、飞龙
18日	正规空母	加贺
	战舰	扶桑级（扶桑・山城）
	战舰	伊势级（伊势・日向）
20日	战舰	长门级（长门・陆奥）
24日	正规空母	翔鹤级（翔鹤・瑞鹤）

大型舰建造

日数	舰种	出现舰娘
2日	潜水艇	まるゆ
4日	轻巡洋舰	阿贺野级（阿贺野・能代・矢矧）
6日	重巡洋舰	最上级（最上・三隈・铃谷・熊野）
10日	扬陆舰	あきつ丸
14日	潜水空母	伊401
20日	战舰	Bismarck
27日	装甲空母	大凤
32日	战舰	大和、武藏

舰娘数据解说

在《舰队收藏》中每位舰娘都有多项数值，这些数值被完全保留到了PSV版之中，没有任何增删，但有一些细微的变动。

数值	作用
耐久	舰娘的HP
火力	影响炮击战的威力
装甲	相当于防御力
雷装	影响雷击战的威力，部分舰种（如空母）为零
回避	影响回避敌人攻击的能力
对空	影响对空攻击的效果
搭载	可以搭载飞机的数量，部分舰种（如驱逐舰）为零，另外每个舰种允许搭载的飞机种类是固定的
对潜	影响反潜攻击的威力
速力	指航行时的速度，只分低中高三类。部分海域对速力有特殊要求
索敌	指侦察敌方的能力，关系到前进路线以及特殊攻击的发动率
射程	影响出手的先后顺序，只有短、中、长、超长4种
运	影响夜战必杀技的发动率

舰娘拥有多项数值，有多种方法可以提升这些数值，包括升级、演习、近代化改修、结婚。最直接的一种就是升级。舰娘的等级上限是99级，通过结婚可以让级别上限提升至150级。舰娘升级时的能力提升是随机的，不过到99级时除了少数数值外基本可以达到MAX。PSV版有了极为逆天的对抗演习练级大法，一场战斗获得一万多经验不是问题。方法是将A队设为想练级的队伍，B队只安排1个舰娘，级别越高越好，然后由A队吊打B队，即可获得非常夸张的经验。演习练级的好处很多，只耗两格油弹，无需修理，还能顺便刷闪。

演习

在网页版原作中，演习原本是玩家之间的对抗，在PSV版中就变成了玩家自娱自乐的环节，而且作用极为明显。演习分为两种，舰队演习和对抗演习。舰队演习是单舰队的演习，对抗演习则是两支舰队之间的演习。演习需要玩家补给所有参与者的燃料和弹药，此外舰队中不能存在士气值过低的舰娘。

舰队演习

仅需单舰队即可进行的演习，会大幅消耗参与者的燃料和弹药。舰队演习获得的经验很低，但能够直接提升参与者的某些数值，但数值的提升并不是绝对的，而且也无法突破舰娘天生的上限。

演习名	效果
舰队行动演习	提升回避
炮战演习	提升火力
雷击战演习	提升雷装
对潜战演习	提升对潜
航空战演习	提升对空。需要有能够进行航空攻击的舰种参与才能进行
综合演习	提升火力和运。需要舰队中有6位舰娘才能进行

对抗演习

对抗演习是两支舰队之间的演习，可以获得数量惊人的经验，是PSV版升级的不二法门。对抗演习需要参与演习的两支舰队位于同一海域，且双方当回合的行动都未结束。对抗演习是选择舰队A挑战舰队B，演习结束后只有A方能获得经验，B方虽然不能获得经验，但当回合可以继续行动，也不会消耗资源。A方获得的经验只看B方旗舰的等级，只要B方旗舰的等级超过30级，就已经会有数量可观的经验值入账。因此要想发挥对抗演习的最大价值，只需将舰队B留一只高等级的船当旗舰，然后由舰队A前去吊打即可。由于旗舰和MVP都有经验值倍率加成，因此玩家最好是能确保旗舰获得MVP，这样才能将获得的经验最大化。此外如果舰队A中混有练习巡洋舰的话，可以让获得的经验值小幅增加。

齐柏林伯爵级正规空母1号舰
齐柏林伯爵

改装

通过改装选项，玩家可以提升舰娘的能力。改装分为3个选项，变更装备、近代化改修和改造。装备带来的加成不是永久的，因此这里我们只重点说说后两项。

近代化改修

舰娘的多项数值中，火力、雷装、对空、装甲这4项可以通过近代化改修来提升。近代化改修就是通过消费不需要的舰娘来提升指定舰娘的能力。注意，如果某项数值只有1点的提升，则有失败的可能。如果有2点的话则一定会成功（至少1点），如果有4点提升的话，则会奖励1点达到5点。

PSV版调整了不同舰种带来的数值提升，总体来说比网页版原作宽松很多。但由于PSV版的系统导致玩家不太愿意频繁出击，因此这个功能的作用下降了不少。相对的PSV版还提供单舰队的演习，可以提升包括运在内的全部数值，推荐高等级舰娘多加利用。

改造

舰娘的数值并不是可以无限上升的，而是都有预设的内限。通过改造可以提升数值上限，改造需要达到指定级别，改造完之后舰娘名字后会增加一个改字。部分舰娘拥有两次改造机会，名字后面就是改二，这就是改二这个叫法的来源。一般来说能改二的舰娘都是十分强力的，可以重点培养。极少部分舰娘拥有二段以上的改造，另外也有改造外后舰种变化甚至名字变化的情况。改造同时还附加补满HP的效果，同时舰娘的士气也会变为普通状态，改造前舰娘的装备会自动卸下来。

注意，根据舰种的大小，改造所消耗的资源也有区别。战舰的改造往往会消耗数以千计的资源，在初期对玩家来说是个严重的负担。另外，改造完成后，之前通过演习和近代化改修增加的能力值也会全部清零。

勋章和改装设计图

游戏中每打穿一个海域，就可以获得一个勋章，此外也有任务提供少量勋章。勋章可以用来兑换各种资源，但真要这么做的话就亏大了。勋章的最大作用是每集齐4个，就可以换一个改装设计图。改装设计图是部分特殊舰娘进行改造时的必要消耗品，十分珍贵。PSV版中每一周目只能获得8张左右的改装设计图，由于勋章和图纸不能继承到下一周目，因此务必要在通关前给对应舰娘用掉。需要图的舰娘可参见下表：

改造后名称	改造前名称	改造级别
利根改二	利根改	70
筑摩改二	筑摩改	70
扶桑改二	扶桑改	80
山城改二	山城改	80
Bismarck zwei	Bismarck改	50
Bismarck drei	Bismarck zwei	75
龙凤	大鲸	25
云龙改	云龙	50
天城改	天城	50
葛城改	葛城	50
鸟海改二	鸟海改	65
Italia	Littorio	35
Roma改	Roma	35
阿武隈改二	阿武隈改	75
翔鹤改二	翔鹤改	80
瑞鹤改二	瑞鹤改	77

推荐的改造顺序是利根/筑摩、扶桑/山城、翔鹤/瑞鹤。其共通特点是舰种比较少见，建议前6张图优先给她们。像俾斯麦、阿武隈等在网页版中十分活跃的舰娘，受限于系统，作用明显下降。至于龙凤、云龙姐妹这种花瓶性质的船，不是真爱的话就尽量往后靠吧！



结婚

结婚是《舰队收藏》的一大神设定。舰娘的等级上限是99级，但如果玩家与之结婚，则等级上限会提高到150级。结婚需要购买700战略点的书类一式&指轮，然后在提督室使用。结婚后舰娘的HP上限和运会直接增加，同时补满HP。而随着等级上限的提高，回避、对潜、索敌也会突破原有的上限，隐藏的命中率也会增加。但火力、装甲、雷装、对空、搭载、速力、射程不会变化，另外结婚虽然会随机加运，但运上限并不会随着结婚而提升。

结婚可以让舰娘的能力得到飞跃提升，而且游戏允许重婚，有耐心的话全员结婚也并非不可能。结婚后舰娘还会有新的台词，当然光是结婚这个设定本身就足以让玩家投入百倍的热情了。

俗语介绍：沟

部分海域的海图对于玩家的队伍构成或是索敌值有要求，如果不能满足条件的话，是无法见到最后的BOSS的。如果发生这种情况，舰队就会走偏，这种情况就被称为沟（或进沟、沟了）。在PSV版中进沟的现象特别普遍，尤其是高难度下后期海图对索敌的要求十分夸张。因为索敌值不够而导致的沟，一般称为索敌沟。

装备大百科

装备对于舰娘而言，并非只是附加各种数值那么简单。不同的装备有不同的用途，必须学会合理搭配装备，才能乘风破浪。对于一支有6位舰娘的舰队而言，如何技巧性地搭配装备，是很高深的一门学问。

装备开发公式



大鲸级潜水母舰1号舰
大鲸

装备的获得可以分3大途径，分别是舰娘自带、开发以及任务奖励。

舰娘自带是一种比较常见的入手方法，部分舰娘初期即拥有实用装备，不过大部分都需要改或改二才会自带珍稀装备。因此对于那些拥有珍稀装备的舰娘来说，有不少人都愿意多练几艘，特别是在PSV版练级如此快捷的情况下。

开发则是更加快捷的入手方法，PSV版放宽了开发的限制，很多网页版中无法通过开发获得的装备也可以开发出来。开发和建造类似，都是根据一定的公式在工厂中使用，但不同的是开发对于秘书舰（第一舰队旗舰）以及提督等级有要求。一般而言建议玩家在提督等级30级之后再来尝试，部分装备的要求可能更高。下面为大家介绍常用装备开发公式，可配合存档来保证想要的装备出现。

燃料	10	弹药	251	钢材	250	铝	10	秘书舰	战舰

开发大口径炮的公式，也会出彻甲弹。首要目标：46cm三连装炮、试制46cm连装炮。

燃料	10	弹药	90	钢材	90	铝	30	秘书舰	战舰

开发九一式彻甲弹和三式弹的公式。

燃料	20	弹药	60	钢材	10	铝	110	秘书舰	空母

狙击各种飞机的公式，目标众多，包括：彗星一二甲、流星改、烈风、彩云。稍差一点儿的彗星、流星、紫电改二在前期也能用用，不过后期终究还是会淘汰的。改为20 60 10 150，可以开发紫云，不过对提督等级要求更高。

燃料	10	弹药	30	钢材	10	铝	31	秘书舰	轻巡洋舰

狙击反潜装备的公式，包括爆雷和声纳。目标是三式水中探信仪、三式爆雷投射机。改为10 10 10 20，可专门狙击声纳；改为10 30 10 10，可专门狙击爆雷。

燃料	10	弹药	10	钢材	250	铝	250	秘书舰	战舰或空母

狙击电探的公式，首要目标：32号对水上电探、33号对水上电探。

装备分类解说

下面我们将按类别为大家介绍所有的装备。需要说明的是，PSV版收录了大量网页版原作中目前已绝版的装备，如震电改、53舰首，但到本文完成之时仍有部分珍稀装备的入手条件不明。从官方最近的举动来看，应该是未来官方以更新的方式放出。

注1：下表中对部分舰种采用了简称，具体如下：驱逐=驱逐舰，轻巡=轻巡洋舰，雷巡=重雷装巡洋舰，练巡=练习巡洋舰，重巡=重巡洋舰，航巡=航空巡洋舰，高战=高速战舰，航战=航空战舰，水母=水上机母舰，潜母=潜水空母，轻母=轻空母，正航=正规空母，装母=装甲空母。
注2：下表中附注的入手途径并非惟一入手方法。入手途径中如未标注“不可开发”，均代表可以通过开发获得。入手途径为空白，代表可通过开发和获得普通舰娘来轻松入手。

●小口径主炮

小口径主炮是给驱逐舰、轻巡洋舰、水上机母舰使用的主战武器，分为红色和绿色两种。对于驱逐舰来说，无论哪种颜色都可以当成主炮来使用。不过相比红色，绿色的高角炮由于能够协助发动对空CI，实用性要更高一些。对于轻巡洋舰而言，由于可以使用中口径主炮作为主战武器，因此小口径主炮毫无必要。水上机母舰可以装备水爆和甲标，就更不用考虑小口径主炮了。

小口径主炮里，最好用的武器当属10cm高角炮+高射装置，但该装备无法开发，因此量产难度较高。12.7cm连装高角炮（后期型）和12.7cm连装炮B型改二是稍微差一点儿的替代品，也无法开发，但不少驱逐舰改造后都会送，因此入手难度要低一些。

图鉴编号	装备名称	种别	火力	雷装	爆装	对空	对潜	索敌	命中	回避	装甲	射程	装备可能舰种	入手途径
1	12cm单装炮	小口径主炮	1	–	–	1	–	–	–	–	–	短	驱逐、轻巡、雷巡、练巡、水母	–
48	12.7cm单装高角炮	小口径主炮	1	–	–	3	–	–	–	–	–	短	驱逐、轻巡、雷巡、练巡、水母	不可开发。夕张改、弥生改的初期装备
78	12.7cm单装炮	小口径主炮	2	–	–	–	–	–	1	–	–	短	驱逐、轻巡、雷巡、练巡、水母	不可开发。Z1（改、zwei）、Z3（改、zwei）的初期装备
2	12.7cm连装炮	小口径主炮	2	–	–	2	–	–	–	–	–	短	驱逐、轻巡、雷巡、练巡、水母	–
91	12.7cm连装高角炮（后期型）	小口径主炮	2	–	–	5	1	–	1	1	–	短	驱逐、轻巡、雷巡、练巡、水母	不可开发。浦风改等的初期装备
3	10cm连装高角炮	小口径主炮	2	–	–	7	–	–	–	–	–	短	驱逐、轻巡、雷巡、练巡、水母	–
63	12.7cm连装炮B型改二	小口径主炮	3	–	–	2	–	–	–	–	–	短	驱逐、轻巡、雷巡、练巡、水母	不可开发。改修工厂。夕立改二等的初期装备
147	120mm连装炮	小口径主炮	3	–	–	2	–	–	1	–	–	短	驱逐、轻巡、雷巡、练巡、水母	不可开发。Libeccio（改）的初期装备
122	10cm高角炮+高射装置	小口径主炮	3	–	–	10	–	–	1	1	–	短	驱逐、轻巡、雷巡、练巡、水母	不可开发。改修工厂。秋月（改）、照月（改）的初期装备

●中口径主炮

中口径主炮的作用是给轻巡洋舰、重巡洋舰充当主战武器。中口径主炮配合水上侦察机，即可满足轻巡洋舰和重巡洋舰发动昼战特殊攻击的条件（部分搭载为零的轻巡洋舰无法发动）。战舰和航空战舰虽然也能装备，但由于有威力更大的大口径主炮，所以不用考虑。注意高速战舰不能装备中口径主炮，当然这完全不算什么缺点。中口径主炮一定是红色，可以借此来区分和副炮的区别。

中口径主炮方面，性能最好的当属欧根亲王自带的SKC34 20.3cm连装炮，但几乎无法量产。因此最佳选择是俗称3号炮的20.3cm（3号）连装炮，其4种入手途径中，当属三隈改的要求最低，但三隈本身极难获得。由于PSV版练级方便，批量养殖衣笠改二也是一个选择。3号炮不足的情况下，也可以选择稍差的2号炮充当替代品。再往下就是入手难度很低的15.5cm三连装炮和20.3cm连装炮。

图鉴编号	装备名称	种别	火力	雷装	爆装	对空	对潜	索敌	命中	回避	装甲	射程	装备可能舰种	入手途径
4	14cm单装炮	中口径主炮	2	–	–	–	–	–	1	–	–	中	轻巡、雷巡、练巡、重巡、航巡、战舰、航战	–
119	14cm连装炮	中口径主炮	3	–	–	–	–	–	2	–	–	中	轻巡、雷巡、练巡、重巡、航巡、战舰、航战	不可开发。改修工厂。香取（改）的初期装备
65	15.2cm连装炮	中口径主炮	4	–	–	3	–	–	3	–	–	中	轻巡、雷巡、练巡、重巡、航巡、战舰、航战	阿贺野（改）、能代（改）、矢矧（改）、酒匂、大淀改的初期装备
139	15.2cm连装炮改	中口径主炮	5	–	–	3	–	–	4	–	–	中	轻巡、雷巡、练巡、重巡、航巡、战舰、航战	不可开发。改修工厂
5	15.5cm三连装炮	中口径主炮	7	–	–	4	–	–	1	–	–	中	轻巡、雷巡、练巡、重巡、航巡、战舰、航战	–
6	20.3cm连装炮	中口径主炮	8	–	–	3	–	–	–	–	–	中	轻巡、雷巡、练巡、重巡、航巡、战舰、航战	–
90	20.3cm（2号）连装炮	中口径主炮	9	–	–	3	–	–	1	–	–	中	轻巡、雷巡、练巡、重巡、航巡、战舰、航战	不可开发。改修工厂。羽黑改二等的初期装备
123	SKC34 20.3cm连装炮	中口径主炮	10	–	–	2	–	–	3	–	–	中	轻巡、雷巡、练巡、重巡、航巡、战舰、航战	不可开发。Prinz Eugen（改）的初期装备
50	20.3cm（3号）连装炮	中口径主炮	10	–	–	4	–	–	–	–	–	中	轻巡、雷巡、练巡、重巡、航巡、战舰、航战	不可开发。改修工厂。三隈改、衣笠改二、利根改二、筑摩改二的初期装备

●大口径主炮

大口径主炮是战舰们的主战武器，无论是威力还是射程均是其他主炮所无法比拟的。在选择大口径主炮时除了要考虑火力外，还要注意命中，因为战舰的命中率不敢恭维。在舰娘级别不高的情况下，选择命中较高的大口径主炮会更加保险，同时大口径主炮也是最值得改修的装备之一，但改修成本十分夸张。

大口径主炮的首选当然是试制51cm连装炮，不过只有大和（改）、武藏（改）、长门改、陆奥改能够装备。次选是46cm三连装炮，如果级别不高的话，可以选择试制41cm三连装炮来提高一下命中，不过这个装备很难量产。PSV版允许玩家开发试制46cm连装炮，这也是比较好用的装备。衣阿华附带的16inch三连装炮 Mk.7也十分好用，然而也是没法量产的装备。游戏初期没有多余资源搞开发的话，可以用41cm连装炮来过渡一下。

图鉴编号	装备名称	种别	火力	雷装	爆装	对空	对潜	索敌	命中	回避	装甲	射程	装备可能舰种	入手途径
7	35.6cm连装炮	大口径主炮	15	–	–	4	–	–	–	–	–	长	战舰、高战、航战	–
104	35.6cm连装炮（ダズル迷彩）	大口径主炮	15	–	–	5	–	–	1	1	–	长	战舰、高战、航战	不可开发。榛名改二的初期装备
76	38cm连装炮	大口径主炮	16	–	–	1	–	–	1	–	–	长	战舰、高战、航战	不可开发。Bismarck（改、zwei）的初期装备
114	38cm连装炮改	大口径主炮	17	–	–	2	–	–	3	–	–	长	战舰、高战、航战	不可开发。改修工厂。Bismarck drei的初期装备
103	试制35.6cm三连装炮	大口径主炮	18	–	–	5	–	–	2	–	–	长	战舰、高战、航战	不可开发。改修工厂
133	381mm/50 三连装炮	大口径主炮	20	–	–	2	–	–	–3	–1	–	超长	战舰、高战、航战	不可开发。Littorio、Roma的初期装备
8	41cm连装炮	大口径主炮	20	–	–	4	–	–	–	–	–	长	战舰、高战、航战	–
137	381mm/50 三连装炮改	大口径主炮	21	–	–	4	–	–	–1	–1	–	超长	战舰、高战、航战	不可开发。改修工厂。Italia、Roma改的初期装备
105	试制41cm三连装炮	大口径主炮	22	–	–	5	–	–	2	–	–	长	战舰、高战、航战	不可开发。扶桑改二、山城改二的初期装备
117	试制46cm连装炮	大口径主炮	23	–	–	4	–	–	1	–	–	超长	战舰、高战、航战	–
161	16inch三连装炮 Mk.7	大口径主炮	24	–	–	3	–	–	4	–	1	长	战舰、高战、航战	不可开发
9	46cm三连装炮	大口径主炮	26	–	–	5	–	–	–	–	–	超长	战舰、高战、航战	–
128	试制51cm连装炮	大口径主炮	30	–	–	5	–	–	1	–1	–	超长	战舰	不可开发。任务报酬

●副炮

副炮分绿、黄两种，使用起来区别不大。副炮虽然也可以实现昼战特殊攻击，但火力存在天然劣势，因此实用性并不高。惟一推荐装备副炮的舰种是重雷装巡洋舰，因为雷巡的搭载量为零，又要装备甲标的来实现开幕雷击，所以装备强调命中的副炮是个不错的选择。航母也可以通过给搭载量低的格子装备副炮来提示火力。

副炮中性能最好的是OTO 152mm三连装速射炮，不过入手有一定难度。差一点儿的15.5cm三连装副炮就是烂大街的东西了，可以很轻松地开发出来。

图鉴编号	装备名称	种别	火力	雷装	爆装	对空	对潜	索敌	命中	回避	装甲	射程	装备可能舰种	入手途径
66	8cm高角炮	副炮	1	–	–	6	–	–	2	–	–	短	除驱逐、潜水艇外的全部舰种	阿贺野、能代、矢矧、酒匂的初期装备
71	10cm连装高角炮（炮架）	副炮	1	–	–	7	–	–	1	–	–	短	除驱逐、潜水艇外的全部舰种	不可开发。大凤改、大淀的初期装备
135	90mm单装高角炮	副炮	1	–	–	8	–	–	1	–	–	短	除驱逐、潜水艇外的全部舰种	不可开发。Italia、Roma改的初期装备
130	12.7cm高角炮+高射装置	副炮	+1	–	–	+8	–	–	+1	+1	–	短	除驱逐、潜水艇外的全部舰种	不可开发。改修工厂
011	15.2cm单装炮	副炮	+2	–	–	–	–	–	+1	–	–	中	除驱逐、潜水艇外的全部舰种	–
010	12.7cm连装高角炮	副炮	+2	–	–	+4	–	–	+1	–	–	短	除驱逐、潜水艇外的全部舰种	–
160	10.5cm连装炮	副炮	+3	–	–	+6	–	–	+2	+1	–	短	除驱逐、潜水艇外的全部舰种	不可开发。Graf Zeppelin（改）的初期装备
077	15cm连装副炮	副炮	+4	–	–	+2	–	–	+2	–	–	中	除驱逐、潜水艇外的全部舰种	不可开发。Bismarck（改）的初期装备
012	15.5cm三连装副炮	副炮	+7	–	–	+3	–	–	+2	–	–	中	除驱逐、潜水艇外的全部舰种	–
134	OTO 152mm三连装速射炮	副炮	+8	–	–	+2	–	–	+1	–	+1	中	除驱逐、潜水艇外的全部舰种	不可开发。Littorio（Italia）、Roma（改）的初期装备

●鱼雷

鱼雷的主要作用是提供夜战伤害。对于驱逐、轻巡、重巡来说，由于主炮提供的火力不如鱼雷提供的雷装，在伤害等于火力雷装之和的夜战里，鱼雷提供的伤害要高于主炮。而PSV版还增加了鱼雷连击这样的新型攻击方式，因此鱼雷的作用就更大了。对于不能装备火炮的潜水艇来说，鱼雷更是惟一的选择。关于鱼雷还有一个例外，就是来自德国的俾斯麦是可以装备除潜水艇鱼雷外的全部鱼雷的，果然是德意志科技世界第一。

鱼雷方面的王者当属早已在网页版原作中绝版的53cm舰首（酸素）鱼雷，不过每周目只能通过任务获得1个。相比之下选择61cm五连装（酸素）鱼雷比较靠谱，更差一点儿是61cm四连装（酸素）鱼雷，尽管雷装低了两点，但入手难度大幅下降，很多驱逐舰改造后都会赠送。而61cm五连装（酸素）鱼雷需要养殖雷巡，或是花费大量资源从61cm四连装（酸素）鱼雷改修过来，难度高了很多。

图鉴编号	装备名称	种别	火力	雷装	爆装	对空	对潜	索敌	命中	回避	装甲	射程	装备可能舰种	入手途径
013	61cm三连装鱼雷	鱼雷	–	+5	–	–	–	–	–	–	–	短	驱逐、轻巡、雷巡、练巡、重巡、航巡、潜水艇	阿贺野、能代、矢矧、酒匂的初期装备
014	61cm四连装鱼雷	鱼雷	–	+7	–	–	–	–	–	–	–	短	驱逐、轻巡、雷巡、练巡、重巡、航巡、潜水艇	–
125	61cm三连装（酸素）鱼雷	鱼雷	–	+8	–	–	–	–	–	+1	+1	短	驱逐、轻巡、雷巡、练巡、重巡、航巡、潜水艇	不可开发。改修工厂。吹雪改二、丛云改二、睦月改二、如月改二、晓改二的初期装备
015	61cm四连装（酸素）鱼雷	鱼雷	–	+10	–	–	–	–	–	–	–	短	驱逐、轻巡、雷巡、练巡、重巡、航巡、潜水艇	–
058	61cm五连装（酸素）鱼雷	鱼雷	–	+12	–	–	–	–	+1	–	–	短	驱逐、轻巡、雷巡、练巡、重巡、航巡、潜水艇	不可开发。改修工厂。北上改二、大井改二、木曾改二的初期装备
067	53cm舰首（酸素）鱼雷	鱼雷	–	+15	–	–	–	–	+2	–	–	短	驱逐、轻巡、雷巡、练巡、重巡、航巡、潜水艇	不可开发。任务报酬
127	试制FaT仕様九五式酸素鱼雷改	潜水舰鱼雷	–	+14	–	–	–	–	+7	+2	–	短	潜水艇	不可开发。吕500的初期装备
095	潜水舰53cm舰首鱼雷（8门）	潜水舰鱼雷	–	+16	–	–	–	–	+3	–	–	短	潜水艇	不可开发。任务报酬

●舰上战斗机

舰上战斗机（简称舰战）是相当重要的装备，其作用是争夺制空权，衡量舰战的惟一标准就是对空值。有关制空权的作用，会在后面的战斗部分进行详细说明，简单来说就是影响空战环节双方舰载机的损失比例，同时是昼战特殊攻击的发动条件。

舰战里有很多神级装备，最强的当属对空+15的震电改，它在网页版原作中堪称传说中的神器，全中国玩家加起来也没多少人有，可惜PSV版目前入手方法不明，可能要等官方更新。接下来就是对空+12的零式舰战53型（岩本队）和烈风改，全部需要通过任务获得，只有多周目游戏才能量产。再往下的对空+11的烈风（六〇一空）、零战52型甲（付岩本小队）依然很难量产。不过对空+10烈风就可以通过开发来量产了，而且PSV版的出货率很高，初期赌出几个来就够用了。至于烈风以下的舰战，全部可以无视。

图鉴编号	装备名称	种别	火力	雷装	爆装	对空	对潜	索敌	命中	回避	装甲	射程	装备可能舰种	入手途径
019	九六式舰战	舰上战斗机	–	–	–	+2	–	–	–	–	–	–	轻母、正航、装母、扬陆舰	阿贺野、能代、矢矧、酒匂的初期装备
020	零式舰战21型	舰上战斗机	–	–	–	+5	–	–	–	–	–	–	轻母、正航、装母、扬陆舰	–
021	零式舰战52型	舰上战斗机	–	–	–	+6	–	–	–	–	–	–	轻母、正航、装母、扬陆舰	–
158	Bf109T改	舰上战斗机	+1	–	–	+8	–	–	–	+4	–	–	轻母、正航、装母、扬陆舰	不可开发。Graf Zeppelin的初期装备
096	零式舰战21型（熟练）	舰上战斗机	–	–	–	+8	–	+1	+2	+2	–	–	轻母、正航、装母、扬陆舰	不可开发。任务报酬。飞龙改二、苍龙改二的初期装备
055	紫电改二	舰上战斗机	–	–	–	+9	–	–	–	+3	–	–	轻母、正航、装母、扬陆舰	–
109	零战52型丙（六〇一空）	舰上战斗机	–	–	–	+9	–	–	+1	+1	–	–	轻母、正航、装母、扬陆舰	不可开发。云龙改、天城改、葛城改的初期装备
152	零式舰战52型（熟练）	舰上战斗机	–	–	–	+9	–	+1	+1	+2	–	–	轻母、正航、装母、扬陆舰	不可开发。任务报酬
155	零战21型（付岩本小队）	舰上战斗机	–	–	–	+9	–	+1	+1	+3	–	–	轻母、正航、装母、扬陆舰	不可开发。任务报酬
022	烈风	舰上战斗机	–	–	–	+10	–	–		–	–	–	轻母、正航、装母、扬陆舰	–
159	Fw190T改	舰上战斗机	+2	–	–	+10	–	–	–	+2	–	–	轻母、正航、装母、扬陆舰	不可开发。Graf Zeppelin改的初期装备
153	零战52型丙（付岩井小队）	舰上战斗机	–	–	–	+10	–	+1	+1	+2	–	–	轻母、正航、装母、扬陆舰	不可开发。任务报酬
110	烈风（六〇一空）	舰上战斗机	–	–	–	+11	–	–	+1	+2	–	–	轻母、正航、装母、扬陆舰	不可开发。任务报酬
156	零战52型甲（付岩本小队）	舰上战斗机	–	–	–	+11	–	+1	+1	+3	–	–	轻母、正航、装母、扬陆舰	不可开发。任务报酬
053	烈风改	舰上战斗机	–	–	–	+12	–	–	–	–	–	–	轻母、正航、装母、扬陆舰	不可开发。任务报酬
157	零式舰战53型（岩本队）	舰上战斗机	–	–	–	+12	–	+3	+2	+4	–	–	轻母、正航、装母、扬陆舰	不可开发。任务报酬
056	震电改	舰上战斗机	–	–	–	+15	–	–	–	–	–	–	轻母、正航、装母、扬陆舰	不可开发

●舰上爆击机&舰上攻击机

舰上爆击机（简称舰爆，红色）和舰上攻击机（简称舰攻，蓝色），都是空母用来攻击敌人的武器，可以提供开幕空袭。区别是一个带炸弹，一个带鱼雷，反应到游戏中，就是舰爆开幕伤害稳定，暴击率低。舰攻在开幕时会随机打出高伤害或低伤害，暴击率高。正常情况下推荐优先使用舰攻。衡量舰爆好坏的标准是看爆装，舰攻则是看雷装。

最好的舰爆是彗星（江草队），最好的舰攻是天山一二型（村田队），往下是天山一二型（友永队），这3种飞机全部需要通过任务获得，是多周目游戏时强烈推荐继承的装备。开发方面，最好的舰爆是彗星一二甲，最好的舰攻是流星改，在初期已经够用。不过PSV版开发出这两种飞机的几率不高，需要一定的耐心。比这两种飞机更差的舰爆和舰攻就不用考虑了。

图鉴编号	装备名称	种别	火力	雷装	爆装	对空	对潜	索敌	命中	回避	装甲	射程	装备可能舰种	入手途径
060	零式舰战62型（爆战）	舰上爆击机	–	–	+4	+4	+3	–	–	–	–	–	轻母、正航、装母	阿贺野、能代、矢矧、酒匂的初期装备
154	零战62型（爆战/岩井队）	舰上爆击机	–	–	+4	+7	+3	+1	+1	+2	–	–	轻母、正航、装母	不可开发。任务报酬
023	九九式舰爆	舰上爆击机	–	–	+5	–	+3	–	–	–	–	–	轻母、正航、装母	–
097	九九式舰爆（熟练）	舰上爆击机	–	–	+7	+1	+4	+2	+2	–	–	–	轻母、正航、装母	不可开发。任务报酬。飞龙改二的初期装备
024	彗星	舰上爆击机	–	–	+8	–	+3	–	–	–	–	–	轻母、正航、装母	–
064	Ju87C改	舰上爆击机	–	–	+9	–	+5	–	+1	–	–	–	轻母、正航、装母	不可开发。任务报酬。Graf Zeppelin改的初期装备
057	彗星一二型甲	舰上爆击机	–	–	+10	–	+3	+1	–	–	–	–	轻母、正航、装母	–
099	九九式舰爆（江草队）	舰上爆击机	–	–	+10	–	+5	+3	+4	–	–	–	轻母、正航、装母	不可开发。苍龙改二的初期装备
111	彗星（六〇一空）	舰上爆击机	–	–	+11	–	+4	+1	+1	–	–	–	轻母、正航、装母	不可开发。云龙改、天城改的初期装备
148	试制南山	舰上爆击机	–	–	+11	+1	+4	+2	–	–	–	–	轻母、正航、装母	不可开发
100	彗星（江草队）	舰上爆击机	–	–	+13	+1	+5	+4	+4	–	–	–	轻母、正航、装母	不可开发。任务报酬
016	九七式舰攻	舰上攻击机	–	+5	–	–	+4	+1	–	–	–	–	轻母、正航、装母	–
082	九七式舰攻（九三一空）	舰上攻击机	–	+6	–	–	+7	+2	–	–	–	–	轻母、正航、装母	不可开发。龙凤改的初期装备
017	天山	舰上攻击机	–	+7	–	–	+3	+1	–	–	–	–	轻母、正航、装母	–
098	九七式舰攻（熟练）	舰上攻击机	–	+8	–	–	+5	+2	+2	–	–	–	轻母、正航、装母	不可开发。任务报酬。苍龙改二的初期装备
083	天山（九三一空）	舰上攻击机	–	+9	–	–	+8	+2	–	–	–	–	轻母、正航、装母	不可开发
018	流星	舰上攻击机	–	+10	–	–	+4	+1	–	–	–	–	轻母、正航、装母	–
112	天山（六〇一空）	舰上攻击机	–	+10	–	–	+4	+2	+1	–	–	–	轻母、正航、装母	不可开发。云龙改、天城改的初期装备
093	九七式舰攻（友永队）	舰上攻击机	–	+11	–	+1	+5	+4	+3	–	–	–	轻母、正航、装母	不可开发。飞龙改二的初期装备
143	九七式舰攻（村田队）	舰上攻击机		+12		+1	+5	+4	+2	–	–	–	轻母、正航、装母	不可开发。任务报酬
052	流星改	舰上攻击机	–	+13	–	–	+3	+2	–	–	–	–	轻母、正航、装母	–
113	流星（六〇一空）	舰上攻击机	–	+13	–	–	+5	+3	+1	–	–	–	轻母、正航、装母	不可开发。葛城改的初期装备
094	天山一二型（友永队）	舰上攻击机	–	+14	–	+1	+6	+5	+3	–	–	–	轻母、正航、装母	不可开发。任务报酬
144	天山一二型（村田队）	舰上攻击机		+15		+1	+6	+4	+2	–	–	–	轻母、正航、装母	不可开发。任务报酬

●水上爆击机

水上爆击机（简称水爆）是兼顾制空权争夺和开幕空袭的机种，但它并不能于空母上搭载。尽管像试制晴岚这样的水爆拥有不低的爆装，但由于可以搭载水爆的舰种没有很高的搭载量，所以开幕只能说是意思一下。但水爆依然有很大用处，因为并不是所有图都可以上空母来轻松抢到制空权。在不能上空母的海图里，就可以通过航巡、航战搭载水爆来争夺制空权。至于潜母，还是老老实实装备鱼雷好了。

水爆的最强者当属瑞云12型（六三四空），这也是网页版原作中绝版的装备，只能通过任务获得。略差的瑞云（六三四空）、瑞云12型只能通过养殖来反复获得，而对应舰娘全部需要改装设计图，基本上不用考虑。试制晴岚虽然爆装很高，但完全没有对空，使用上要注意一下。这里补充说明一下，水爆由于能够同时参与制空权争夺和开幕空袭，所以损耗会远高于单一的舰攻、舰爆、舰战。

图鉴编号	装备名称	种别	火力	雷装	爆装	对空	对潜	索敌	命中	回避	装甲	射程	装备可能舰种	入手途径
026	瑞云	水上爆击机	–	–	+4	+2	+4	+6	+1	–	–	–	水母、航战、航巡、潜母	–
079	瑞云（六三四空）	水上爆击机	–	–	+6	+2	+5	+6	+1	–	–	–	水母、航战、航巡、潜母	不可开发。任务报酬。利根改二、筑摩改二的初期装备
080	瑞云12型	水上爆击机	–	–	+7	+3	+5	+6	+1	–	–	–	水母、航战、航巡、潜母	不可开发。任务报酬。扶桑改二、山城改二的初期装备
081	瑞云12型（六三四空）	水上爆击机	–	–	+9	+3	+6	+7	+1	–	–	–	水母、航战、航巡、潜母	不可开发。任务报酬
062	试制晴岚	水上爆击机	–	–	+11	–	+6	+6	+1	–	–	–	水母、航战、航巡、潜母	不可开发。伊401改的初期装备

●舰上侦察机

舰上侦察机（简称舰侦）是空母搭载的侦察机，主要作用是提高索敌值和增加触接率。部分海图需要一定的索敌值才能见到最后的BOSS，这时空母搭载的舰侦就能发挥作用。触接则是用来提升我方开幕伤害，如果触接成功，战斗画面上会显示触接中，此时开幕空袭的伤害就会增加。

需要特别说明的是彩云，除了表面的数值外，其隐藏效果是可以将T不利转变为反航战，可以说是出击时必备，不过装备1架即可满足要求。

图鉴编号	装备名称	种别	火力	雷装	爆装	对空	对潜	索敌	命中	回避	装甲	射程	装备可能舰种	入手途径
061	二式舰上侦察机	舰上侦察机	–	–	–	+1	–	+7	+3	–	–	–	轻母、正航、装母	–
054	彩云	舰上侦察机	–	–	–	–	–	+9	+2	–	–	–	轻母、正航、装母	–
151	试制景云（舰侦型）	舰上侦察机	+2	–	–	–	–	+11	+2	–	–	–	装母	不可开发

●水上侦察机

水上侦察机（简称水侦）是非常重要的装备，原因在于它是不少舰种发动昼间特殊攻击的必要条件。同时水侦也可以提供相当不错的索敌值，PSV版允许玩家开发最高级的水侦紫云，可以有效规避索敌沟，高难度下需要大量紫云。

需要特别说明的是九八式水上侦察机（夜侦），其作用是提供夜战的触接。一旦触接成功，我方全队的命中和火力都会提高，十分有用。游戏中只能通过川内改二的初期装备才能获得，在攻略高难度海图时必带。

图鉴编号	装备名称	种别	火力	雷装	爆装	对空	对潜	索敌	命中	回避	装甲	射程	装备可能舰种	入手途径
102	九八式水上侦察机（夜侦）	水上侦察机	–	–	–	–	+1	+3	+1	–	–	–	轻巡、练巡、重巡、航巡、战舰、航战、潜母	不可开发。川内改二的初期装备
025	零式水上侦察机	水上侦察机	–	–	+1	+1	+2	+5	+1	–	–	–	轻巡、练巡、重巡、航巡、战舰、航战、潜母	–
115	Ar196改	水上侦察机	–	–	+1	+1	+5	+5	+2	–	–	–	轻巡、练巡、重巡、航巡、战舰、航战、潜母	不可开发。Bismarck drei、Prinz Eugen的初期装备
059	零式水上观测机	水上侦察机	–	–	+1	+2	+4	+6	+2	–	–	–	轻巡、练巡、重巡、航巡、战舰、航战、潜母	–
118	紫云	水上侦察机	–	–	+1	–	+2	+8	+1	–	–	–	轻巡、练巡、重巡、航巡、战舰、航战、潜母	不可开发

●电探

电探的作用较多，包括凑索敌值、发动昼战特殊攻击（但不是必要条件），严格来说并不是必须品。在网页版原作中，电探的主要作用是为支援舰队提供命中，由于本作基本上用不到支援舰队，所以电探的作用也下降了。细分电探的种类，除了大小之外，还有对空和对水上的区别，其中对空电探与其他装备配合可以发动对空必杀技，而对水上电探仅在极特殊的场合中能发动对空必杀技。

从性能来说，最好的小型电探是22号对水上电探改四，但量产有一定困难，因此可开发的33号对水上电探成为首选。由于驱逐舰无法搭载飞机，很多时候装备一个33号是一个不错的选择。最好的大型电探是FuMO25 レーダー和15m二重测距仪+21号电探改二，但量产不现实，所以推荐可开发的32号对水上电探。32号还可以改修为32号改，但消耗太大，不推荐。

图鉴编号	装备名称	种别	火力	雷装	爆装	对空	对潜	索敌	命中	回避	装甲	射程	装备可能舰种	入手途径
027	13号对空电探	小型电探	–	–	–	+2	–	+3	+1	–	–	–	除潜水艇外的全部舰种	阿贺野、能代、矢矧、酒匂的初期装备
106	13号对空电探改	小型电探	–	–	–	+4	–	+4	+2	+1	–	–	除潜水艇外的全部舰种	不可开发。改修工厂。大淀改等的初期装备
028	22号对水上电探	小型电探	–	–	–	–	–	+5	+3	–	–	–	除潜水艇外的全部舰种	–
088	22号对水上电探改四	小型电探	–	–	–	–	+2	+5	+8	–	–	–	除潜水艇外的全部舰种	不可开发。改修工厂。任务报酬 鸟海改二的初期装备
029	33号对水上电探	小型电探	–	–	–	–	–	+7	+5	–	–	–	除潜水艇外的全部舰种	–
030	21号对空电探	大型电探	–	–	–	+4	–	+4	+2	–	–	–	除驱逐、潜水艇外的全部舰种	–
032	14号对空电探	大型电探	–	–	–	+6	–	+5	+4	–	–	–	除驱逐、潜水艇外的全部舰种	–
089	21号对空电探改	大型电探	–	–	–	+5	–	+6	+3	+1	–	–	除驱逐、潜水艇外的全部舰种	不可开发。改修工厂
124	FuMO25 レーダー	大型电探	+3	–	–	+7	–	+9	+10	–	–	–	除驱逐、潜水艇外的全部舰种	不可开发。Prinz Eugen改的初期装备
031	32号对水上电探	大型电探	–	–	–	–	–	+10	+8	–	–	–	除驱逐、潜水艇外的全部舰种	–
141	32号对水上电探改	大型电探	–	–	–	–	–	+11	+9	–	–	–	除驱逐、潜水艇外的全部舰种	不可开发。改修工厂
142	15m二重测距仪+21号电探改二	大型电探	+1	–	–	+8	–	+7	+9	+1	+1	–	除驱逐、潜水艇外的全部舰种	不可开发

●机关部强化

所谓的机关部强化，是指增加舰娘回避的装备。尽管看上去数值不错，但由于敌我双方均存在最低命中率，无论多高的回避都不可能达到90%以上，所以意义就不大了。

3种机关部强化中，最好用的是天津风附带的新型高温高压缶，俗称高压锅。另外两种没有开发的必要。

图鉴编号	装备名称	种别	火力	雷装	爆装	对空	对潜	索敌	命中	回避	装甲	射程	装备可能舰种	入手途径
033	改良型舰本式タービン	机关部强化	–	–	–	–	–	–	–	+6	–	–	全部	–
034	强化型舰本式缶	机关部强化	–	–	–	–	–	–	–	+10	–	–	全部	–
087	新型高温高压缶	机关部强化	–	–	–	–	–	–	–	+13	–	–	全部	不可开发。天津风改的初期装备

●对空机枪&高射装置

对空机枪在游戏中是存在感极低的一类装备，换而言之就是没用。对空机枪的主要作用是协助发动对空必杀技，其中25mm三连装机铳 集中配备由于可以通过特殊组合由摩耶改二实现最高等级的对空必杀技，是最具存在感的对空机枪。

与对空机枪类似的还有高射装置，这也是和对空必杀技相关的装备，不过在PSV版中要很后期才能获得，而高射装置相关的对空必杀技效果很差。91式高射装置可以通过改修变为94式，94式又可以改修到最强的小口径炮：10cm高角炮+高射装置。但这么做是否有必要，还要打个问号。

图鉴编号	装备名称	种别	火力	雷装	爆装	对空	对潜	索敌	命中	回避	装甲	射程	装备可能舰种	入手途径
037	7.7mm机铳	对空机铳	–	–	–	+2	–	–	–	+1	–	–	除潜水艇外的全部舰种	–
038	12.7mm单装机铳	对空机铳	–	–	–	+3	–	–	–	+1	–	–	除潜水艇外的全部舰种	–
049	25mm单装机铳	对空机铳	–	–	–	+4	–	–	–	+1	–	–	除潜水艇外的全部舰种	不可开发
039	25mm连装机铳	对空机铳	–	–	–	+5	–	–	–	+1	–	–	除潜水艇外的全部舰种	–
040	25mm三连装机铳	对空机铳	–	–	–	+6	–	–	–	+1	–	–	除潜水艇外的全部舰种	–
092	毗式40mm连装机铳	对空机铳	–	–	–	+6	–	–	–	+1	–	–	除潜水艇外的全部舰种	不可开发。大鲸、春雨的初期装备
084	2cm 四连装FlaK 38	对空机铳	–	–	–	+7	–	–	+1	–	–	–	除潜水艇外的全部舰种	不可开发。Z1 zwei、Bismarck zwei、Prinz Eugen改的初期装备
051	12cm30连装喷进炮	对空机铳	–	–	–	+8	–	–	–	–	–	–	除潜水艇外的全部舰种	不可开发。翔鹤改等的初期装备
085	3.7cm FlaK M42	对空机铳	+1	–	–	+8	–	–	+1	–	–	–	除潜水艇外的全部舰种	不可开发。Z3 zwei、Bismarck zwei（drei）的初期装备
131	25mm三连装机铳 集中配备	对空机铳	–	–	–	+9	–	–	–	+1	–	–	除潜水艇外的全部舰种	不可开发。改修工厂。摩耶改二的初期装备
120	91式高射装置	高射装置	–	–	–	+2	–	–	–	+1	–	–	除潜水艇外的全部舰种	不可开发。初霜改二的初期装备
121	94式高射装置	高射装置	–	–	–	+3	–	–	–	+1	–	–	除潜水艇外的全部舰种	不可开发。改修工厂。吹雪改二、摩耶改二的初期装备

●声纳&爆雷

游戏中有两种反潜装备：声纳和爆雷。反潜和其他攻击方式不同，装备的加成要远大于舰娘自身反潜数值提供的伤害，因此反潜装备可以说是必备的。反潜装备分为声纳（名称带“听音机”）和爆雷（名称带“爆雷投射机”）两种。两种装备同时装备的话，会有额外的反潜伤害加成。

注意部分舰种虽然能携带部分反潜装备，但如果该舰种本身不具备反潜能力，那么装备了反潜装备后也不会反潜。另外除了声纳和爆雷外，其他装备（如舰攻、舰爆）也会提供反潜的加成，只是没有声纳和爆雷那么高。

图鉴编号	装备名称	种别	火力	雷装	爆装	对空	对潜	索敌	命中	回避	装甲	射程	装备可能舰种	入手途径
044	九四式爆雷投射机	爆雷	–	–	–	–	+5	–	–	–	–	–	驱逐、轻巡、雷巡、练巡、水母	不可开发。川内改二的初期装备
045	三式爆雷投射机	爆雷	–	–	–	–	+8	–	–	–	–	–	驱逐、轻巡、雷巡、练巡、水母	–
046	九三式水中听音机	声纳	–	–	–	–	+6	–	+1	–	–	–	驱逐、轻巡、雷巡、练巡、潜水艇	不可开发。Bismarck drei、Prinz Eugen的初期装备
047	三式水中探信仪	声纳	–	–	–	–	+10	–	+2	–	–	–	驱逐、轻巡、雷巡、练巡、潜水艇	–
149	四式水中听音机	声纳	–	–	–	–	+12	–	+1	–	–	–	驱逐、轻巡、雷巡、练巡、潜水艇	不可开发
132	零式水中听音机	大型声纳	–	–	–	–	+11	+1	+1	+1	–	–	除驱逐、轻巡、雷巡、练巡、潜水艇以外的舰种	不可开发

●防御甲板

防御甲板的作用是提高装甲值，不过往往会附加一些特殊效果。虽然防御甲板的效果明显，但会占用一个装备栏，所以基本没有实用性可言。

图鉴编号	装备名称	种别	火力	雷装	爆装	对空	对潜	索敌	命中	回避	装甲	射程	装备可能舰种	入手途径
072	增设バルジ（中型舰）	增设バルジ（中型舰）	–	–	–	–	–	–	–	–2	+7	–	练巡、重巡、轻母、水母、潜水母舰	–
136	プリエーゼ式水中防御隔壁	增设バルジ（大型舰）	–	–	–	–	–	–	–	–1	+7	–	战舰、高战、航战、正航、装母	不可开发。Littorio、Roma的初期装备
073	增设バルジ（大型舰）	增设バルジ（大型舰）	–	–	–	–	–	–	–	–3	+9	–	战舰、高战、航战、正航、装母	–

●其他装备

图鉴编号	装备名称	种别	火力	雷装	爆装	对空	对潜	索敌	命中	回避	装甲	射程	装备可能舰种	入手途径
36	九一式徹甲弹	对舰强化弹	8	–	–	–	–	–	1	–	–	–	战舰、高战、航战	–
116	一式徹甲弹	对舰强化弹	9	–	–	–	–	–	2	–	–	–	战舰、高战、航战	不可开发。改修工厂。任务报酬

彻甲弹本身除了有火力加成外，更重要的是能够在昼战发动弹着观测射击时提供最高倍率的伤害加成。对于各种战舰而言，双炮飞机彻甲弹是最佳选择之一。除非某海图索敌高得坑爹，或者要打陆基单位。

图鉴编号	装备名称	种别	火力	雷装	爆装	对空	对潜	索敌	命中	回避	装甲	射程	装备可能舰种	入手途径
041	甲标的 甲	特殊潜航艇	–	+12	–	–	–	–	–	–	–	–	水母、潜水艇、雷巡	–

“甲标的 甲”（简称甲标）是一种小型潜水艇，在游戏中其作用是提供开幕雷击的能力。甲标的雷装很高，然而不能参与夜战的连击和必杀技，因此装备一个即可。潜水艇达到10级后，无需装备甲标即有开幕雷击能力，然而其他舰种必须依靠甲标才能开幕雷击。甲标尽管可以开发获得，但养殖千岁、千代田会更快，毕竟PSV版练级太简单了。

一个特例是轻巡中的阿武隈改二也可以装备甲标，因此她也拥有开幕雷击的能力。但由于阿武隈改二需要改装设计图，所以游戏前期就不用考虑了。

图鉴编号	装备名称	种别	火力	雷装	爆装	对空	对潜	索敌	命中	回避	装甲	射程	装备可能舰种	入手途径
068	大发动艇	上陆用舟艇	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	扬陆舰、水母	不可开发。あきつ丸・阿武隈改二的初期装备

大发动艇拥有一项极为特殊的能力，那就是让远征的收益增加。在网页版原作中，每只大发动艇可以提供5%的额外收益，每次远征最多可以上4只大发带来20%的额外收益。在PSV版中由于大发动艇入手相对困难，加上系统的变更，大发动艇的作用有所下降。

关于大发动艇有两个比较特殊的例子：阿武隈改二虽然是轻巡，但可以装备大发动艇；秋津洲虽然是水母，却不能装备大发动艇。顺带一提的是，如今网页版原作通过更新，秋津洲已经可以装备大发动艇，不知PSV版是否会及时跟进呢？

图鉴编号	装备名称	种别	火力	雷装	爆装	对空	对潜	索敌	命中	回避	装甲	射程	装备可能舰种	入手途径
138	二式大艇	大型飞行艇	–	–	–	–	+1	+12	+1	–	–	–	秋津洲（改）	不可开发。秋津洲改的初期装备

二式大艇仅限秋津洲才能装备，不能开幕空袭，但可以攻击潜水艇，并提供触接。但由于秋津洲那可怜的搭载量，导致二式大艇基本就是摆设。

图鉴编号	装备名称	种别	火力	雷装	爆装	对空	对潜	索敌	命中	回避	装甲	射程	装备可能舰种	入手途径
070	三式指挥连络机（对潜）	对潜哨戒机	–	–	–	–	+7	+1	+2	–	–	–	轻母、扬陆舰	不可开发。あきつ丸改的初期装备
069	カ号观测机	直升机	–	–	–	–	+9	–	+1	–	–	–	航巡、轻母、航战、扬陆舰、工作舰	不可开发。あきつ丸改的初期装备

这两种反潜飞机都是あきつ丸改才能提供的独门装备。从反潜效果来说，カ号观测机要更胜一筹，而且航战也能装备，反潜效果出众。

图鉴编号	装备名称	种别	火力	雷装	爆装	对空	对潜	索敌	命中	回避	装甲	射程	装备可能舰种	入手途径
035	三式弹	对空强化弹	–	–	–	+5	–	–	–	–	–	–	重巡、航巡、战舰、航战、高战	不可开发。あきつ丸改的初期装备
126	WG42（Wurfgerat 42）	对地装备	+1	–	–	–	–	–	–	–	–1	短	驱逐、轻巡、航巡、水母、航战、潜水艇、潜水母舰、扬陆舰	不可开发。U-511的初期装备

这两个装备是对陆基单位专用的，对于陆基单位有特殊的伤害加成，在遇到陆基单位时请务必带上。三式弹采用的是倍率加成，而WG42采用的是数值加成，从效果上来说三式弹要强于WG42。不过由于这两个装备适用于不同的舰种，所以都很有用处。

深海栖舰方面的陆基单位包括：离岛栖鬼、飞行场姬、港湾栖姬、北方栖姬、中间栖姬、港湾水鬼、泊地水鬼、以及PSV版新增的两位BOSS：中枢栖姬、运河栖姬。

图鉴编号	装备名称	种别	火力	雷装	爆装	对空	对潜	索敌	命中	回避	装甲	射程	装备可能舰种	入手途径
074	探照灯	探照灯	–	–	–	–	–	+2	–	–	–	–	除雷巡、轻母、正航、装母、潜水艇外的全部舰种	不可开发。川内改二等的初期装备
140	96式150cm探照灯	大型探照灯	–	–	–	+1	–	+3	–	–	–	–	战舰、航战、高战	不可开发。改修工厂

探照灯可以提高我方命中，增加我方必杀技发动几率，减少敌方必杀技发动几率，但装备者被敌人攻击的几率会提高。在需要夜战来决出胜负的海图中，推荐带上。

图鉴编号	装备名称	种别	火力	雷装	爆装	对空	对潜	索敌	命中	回避	装甲	射程	装备可能舰种	入手途径
101	照明弹	照明弹	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	除练巡、轻母、正航、装母、潜水艇外的全部舰种	不可开发。川内改二、绫波改二的初期装备

照明弹能增加我方必杀技发动几率，减少敌方必杀技发动几率，不过是一定几率才能发动。同样是夜战必备之物，推荐让运高的舰娘装备。

图鉴编号	装备名称	种别	火力	雷装	爆装	对空	对潜	索敌	命中	回避	装甲	射程	装备可能舰种	入手途径
075	ドラム缶（输送用）	简易输送部材	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	驱逐、轻巡、航巡、扬陆舰、水母	–

俗称桶的本装备，主要作用就是用来跑远征。部分远征要求玩家必须装备一定数量的桶才能完成。

图鉴编号	装备名称	种别	火力	雷装	爆装	对空	对潜	索敌	命中	回避	装甲	射程	装备可能舰种	入手途径
086	舰艇修理施设	舰艇修理施设	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	工作舰	不可开发。明石（改）的初期装备

这是明石的专用装备。当明石每装备一个舰艇修理施设，即可通过泊地修理多修理一位舰娘。此外明石本身还能修理一位舰娘，因此当明石装备了4个舰艇修理施设后，就能修理全队。不过泊地修理仅限远小破及以下的舰娘，明石必须为旗舰且必须全队放置。泊地修理比起入渠修理来，并不能节省时间和资源，只是能够随时暂停出院。

图鉴编号	装备名称	种别	火力	雷装	爆装	对空	对潜	索敌	命中	回避	装甲	射程	装备可能舰种	入手途径
108	熟练舰载机整备员	航空要员	+10	–	–	+1	–	+1	+1	–	–	长	轻母、正航、装母、航巡	不可开发

俗称“扳手”的此装备，具有增加火力、调节射程的作用，如果多一个格子不知道装啥，就可以考虑它。

图鉴编号	装备名称	种别	火力	雷装	爆装	对空	对潜	索敌	命中	回避	装甲	射程	装备可能舰种	入手途径
107	舰队司令部施设	舰队司令部施设	–	–	–	+1	–	+1	+1	+1	–	–	除驱逐、潜水艇外的全部舰种	不可开发。大淀改的初期装备

这个装备的作用是联合舰队出击时，如果队中有舰娘大破的话，可以派一位舰娘将其护送回家，从而避免劝退的情况发生。每场战斗结束后，玩家最多只能选择一位大破的舰娘回家，而回家的两位舰娘的士气会降到最低。尽管是一个很有用的装备，但由于PSV版中联合舰队仅在反击战时出现，一般情况下玩家都不会遇到，所以作用只能说一般般了。

图鉴编号	装备名称	种别	火力	雷装	爆装	对空	对潜	索敌	命中	回避	装甲	射程	装备可能舰种	入手途径
129	熟练见张员	水上舰要员	–	–	–	+1	–	+2	+2	+3	–	–	除轻母、正航、装母、潜水艇外的全部舰种	不可开发。鸟海改二·高波改的初期装备

熟练见张员的作用是将装备者的运固定于一个较高的值，从而提高发动夜战必杀技的几率。总的来说作用不大。

飞机熟练度系统

绝大部分舰载机都拥有熟练度系统，其表现是装备名后有金色的符号，一共有7个级别，最高是两个金色的>>符号。只要装备对应的飞机反复出击，就可以提升其熟练度，熟练度上升后舰载机会按种类来提升效果，舰侦将提升索敌，舰攻和舰爆将提升伤害和暴击发生率，舰战则会提升制空值。

熟练度一旦上升就不会下降，但如果搭载的飞机在战斗中被击落大半，那么在补给后就会下降，大家可以理解为是老手阵亡换上了新手。熟练度下降只看比例，不看绝对数量，因此容易被击落的舰攻舰爆不宜放小格，而不容易被击落的舰战和舰侦可以放小格。



改修

改修是通过消耗资源的方式，来提升装备的性能。改修除了普通资源以及开发资材外，还会用到改修资材这一改修专用的资材。要想进行改修，玩家必须要获得工作舰明石，之后将明石编入镇守府海域的任一舰队充当旗舰，这样就可以使用改修了。

可以改修的装备，由明石所在舰队的2号舰决定。不同的舰娘对应不同的改修装备，还有需要对应舰娘改或改二才能改修的装备。每件装备最大可以改修10段，分别用1～MAX表示。部分装备达到MAX后，还可以更新为上位装备。特定装备在改修时除了会消耗资源和资材外，还要消耗特定的装备，已上锁的装备不能用作改修的消耗品。

改修从5段开始有失败的可能，失败的话资源及装备会白白消耗掉，但用于改修的装备本体不会消失。为了避免无谓的损失，玩家可以在改修时选择改修确实化，这样就可以确保百分百成功，但消耗的资源也会翻倍（消耗的装备数不变）。因此改修称得上是天坑了。如果不追求全图鉴的话，建议是20.3cm（3号）连装炮、46cm连装炮、九一式徹甲弹以及高级反潜装备。改修的提升并不明显，网页版原作中一般是+1、+4（大口径炮为+5）、+9时才能让主要属性各上升1点，PSV版详细不明，但应该相差不大，请量力而为。

后面将为大家列出各装备改修对应的2号舰，有复数舰娘对应的情况仅列出比较常见的人选。一般而言，未改造前的舰娘能改修的装备，改造后依然能改修（仅有少数例外），但反过来是一定不行的。这里就不一一列出改前改后的区别了。

装备名	2号舰
12.7cm连装炮	空位
14cm单装炮	空位
12.7cm连装炮B型改二	绫波改二、夕立改二
10cm连装高角炮+高射装置	秋月、照月
14cm连装炮	夕张改
15.2cm单装炮	山城
15.2cm连装炮	阿贺野、能代、矢矧
15.2cm连装炮改	矢矧
15.5cm三连装炮	最上改
20.3cm连装炮	大部分重巡
20.3cm（2号）连装炮	妙高改二
20.3cm（3号）连装炮	三隈改
90mm单装高角炮	Italia、Roma改
OTO 152mm三连装速射炮	Italia、Roma改
35.6cm连装炮	扶桑、山城
试制35.6cm三连装炮	扶桑改二
38cm连装炮	Bismarck drei
38cm连装炮改	Bismarck drei
381mm/50 三连装炮	Roma改
381mm/50 三连装炮改	Italia
41cm连装炮	长门、陆奥改
试制46cm连装炮	长门改、陆奥改
46cm三连装炮	大和改、武藏改
试制51cm连装炮	大和改、武藏改
61cm三连装鱼雷	丛云改二
61cm三连装（酸素）鱼雷	吹雪改二
61cm四连装鱼雷	空位
61cm四连装（酸素）鱼雷	北上、大井

装备名	2号舰
61cm五连装（酸素）鱼雷	岛风
九四式爆雷投射机	大部分驱逐
三式爆雷投射机	五十铃改二
九三式水中听音机	Верный、时雨改二、香取改
三式水中探信机	夕张改、夕云
四式水中听音机	五十铃改二、照月、鹿岛改
25mm连装机铳	大部分轻巡
25mm三连装机铳	摩耶改二
91式高射装置	秋月
94式高射装置	摩耶改二、吹雪改二、秋月、照月
25mm三连装机铳 集中配备	摩耶改二
13号对空电探	大部分正航、潮
13号对空电探改	五十铃改二、初霜改二、时雨改二
21号对空电探	伊势、日向
21号对空电探改	大和改、武藏改
22号对水上电探	岛风
22号对水上电探改四	金刚改二、妙高改二、羽黑改二
32号水上电探	伊势改、日向改
32号水上电探改	伊势改、日向改
九一式徹甲弹	比叡改二、雾岛改二
一式徹甲弹	金刚改二、榛名改二
探照灯	神通改二、绫波改二、晓改二
96式150cm探照灯	比叡改二、雾岛改二

秘技：明石入手方法

这里要重点介绍一下通过任务获得明石的方法。工作舰明石关系到改修系统，需要玩家尽快入手。要想获得明石，需要依次完成以下任务：

任务名	完成条件	奖励
舰队の夜战练度向上に努めよ！	完成5次舰队行动演习和雷击战演习	资源、高速修复剂×2
“对潜战演习”を实施せよ！	完成一定数量的对潜战演习	资源、九四式爆雷投射机
トラック泊地周边の对潜哨戒を实施せよ！	打过南方泊地海域的トラック泊地对潜哨戒	资源、舰娘：凤翔
トラック泊地周边警备を实施せよ！	打过南方泊地海域的トラック泊地周边警备	舰娘：明石

俗语介绍：劝退

由于大破的舰娘进击时有被击沉的风险，而一般玩家也不会没事就用道具救命，所以正常来说如果在到达BOSS点之前有舰娘大破的话，只能选择退回母港。当然玩家也可以选择拼脸，只不过网页版原作不能存档，一旦出事就后悔莫及，因此这种情况就被称为劝退，意指系统劝玩家撤退。PSV版因为有存档，即使大破也可以赌一把，但千万别忘记自己做出的决断。

战斗介绍

战斗是《舰队收藏》的精华所在，看似自动编排的流程，实则包含了无数复杂的设定，要想一一说明的话篇幅会相当惊人。网页版原作由于可以解析数据，所以很多秘密都被玩家挖掘了出来。PSV版则不能这么做，虽然可以肯定大部分设定都一样，但具体到某个数值的话就很难下定论了。

秘技：跳过战斗

进入海域后按L键可以跳过战斗过程，直接看结果，但如果是初次挑战该海域的BOSS点则无法跳过。这么做有一个负面影响，那就是完全看不到对面的阵容，另外也要特别注意己方是否有舰娘大破了。

对抗演习时在选定阵型后也可以按L键跳过战斗过程，但跳过的话无法看到获得的经验量。

战斗流程

在PSV版中，战斗的流程分为以下步骤：

1.决定阵型和航向
2.索敌
3.战斗指挥
4.制空权争夺
5.开幕空袭
6.远征支援舰队攻击
7.开幕雷击
8.炮击战
9.闭幕雷击
10.决定是否追击
11.夜战

下面我们将分别对每个环节进行介绍。

阵型

当玩家来到战斗地点时，第一个步骤就是决定阵型，一共有5个阵型可以选择，具体如下：

单纵：攻击专用形态，能够发挥最高的攻击力和命中，一般情况下都推荐选择此阵型。惟一缺点是反潜能力薄弱。

复纵：攻击力和命中相比单纵略有下降，反潜上升。当敌方以水面舰队为主但又混入1只潜水艇时，应该选择这个阵型。

轮形：攻击力和命中相比复纵又有下降，反潜则更加强化，对空比单纵和复纵要强。一般用于空袭点，或是对上潜水艇数量大于1只时的敌水面潜水混合舰队的时候。

梯形：玄学阵型。只有在怀疑自己人生的时候才推荐试试。

单横：反潜专用阵型，对水上舰艇的攻击力和命中显著下降。遇到以潜水艇为主的舰队时不用犹豫，这是惟一的选择。

航向

当玩家选好阵型时，事实上此战的航向已经确定，不过实际游戏中要到炮击战开始时才会显示。航向共分为4种，会影响攻击力。注意航向带来的影响都是双方相同的，至于出现哪种航向是完全随机的，另外装备彩云可以把T不利转化为航战。

同航战：标准战斗航向，攻击力100%。

反航战：攻击力80%。

T有利：攻击力120%。

T不利：攻击力60%。



索敌



在战斗开始时会展开索敌，当舰队中有舰娘装备了舰载机时索敌成功率增加。索敌成功的话我方单方面增加命中和回避，同时能提前看到敌方舰队的状况。当舰队总索敌值过低时，有可能出现索敌失败，则无法享受加成。舰载机数量很少时，有可能出现索敌机未归还的情况，导致舰载机数量下降，同时索敌失败。

战斗指挥

这是PSV版的新增设定，战斗开始前可以自由选择战斗指令，初期为3个，旗舰35级时变为4个，70级时变为5个。战斗指挥其实是对战斗进行了简化，在网页版中，玩家可以开幕空袭+雷击，外加包含航母在内的两轮炮击，最后还有闭幕雷击，但在PSV版中这就不可能了。开闭幕雷击就要占两个格，开幕空袭也要占1个格，指令根本不够，如此一来就导致雷巡的地位大幅下降。

接近：命中上升，不会攻击。

炮击：展开炮击战，需要插入多个炮击型指令，才能实现多轮炮击。原网页版有战舰时自动展开两轮炮击的设定被修改了。当有一个炮击型指令时，全队都可以出手。但接下来每个炮击型指令仅能提供半队出手。

雷击：根据装备和指令位置有多种变化。此指令被安排在除最后一格外的其他格时可以使用开幕雷击，但有空母时不能排在第一格，否则不能使用开幕空袭。放在炮击战阶段则会增加雷击命中率，但会让出半队的出手机会。安排在最后一格时可以使用闭幕雷击。

脱离：拉开距离不进行交战，不会攻击，有脱离失败的可能。成功脱离的话会直接进入追击或夜战的选项。

对潜：展开对潜水艇的反潜攻击。PSV版舍弃了网页版中能反潜的舰种会强制优先攻击潜水艇的设定，如果不下达对潜指令，我方会无视潜水艇的存在。放两个对潜指令即可实现两轮对潜攻击。

回避：提升我方的回避率，不会攻击。

航空：此指令安排在第一格时可以使用开幕空袭，有空母时必备。放在第一格之后则是安排空母在炮击战中出手。航空指令也会让非空母的舰种全部出手，但命中率会下降，同时不会发生昼战特殊攻击。

突击：命中上升、回避下降的炮击指令。

统射：等于是命中上升的炮击指令，没有任何负作用。需要满足以下条件才能发动：旗舰、2号舰、3号舰装备电探，旗舰等级达到50级，舰队所有人等级达到25级。

下面我们来举例说明战斗指挥的一些重点。

1.强烈推荐旗舰的等级达到70级，因为这样才能使用5格指令。

2.统射全方位优于炮击，如有可能，请优先代替。

3.如果带有搭载了攻击机的空母，请务必将第一格设为航空，这样才能使用开幕空袭。航巡、航战也可以凭借水爆实现开幕空袭，但效果感人，高难度图下作用很小，可酌情安排。

4.有多艘空母组成的舰队，推荐顺序是航空、炮击、航空、炮击、航空，这样能够最大限度地发挥空母的威力。

5.没有空母的情况下，可以采用接近、炮击、炮击、炮击、雷击。如果有雷巡，可以将第一个接近改为雷击。

6.高难度图可以尝试一击脱离的战法，即第一格放置航空或雷击，之后全部选择脱离。如果成功脱离的话，根据开幕后敌我双方的损失，是有胜利可能的。在道中的战点也可以选择从第一格就开始脱离的战法，但这样的话会吃败仗。

制空权争夺

制空权曾经是网页版原作战斗系统最重要的部分。参与制空权争夺的是双方具有对空效果的飞机（舰侦、水侦除外），根据双方舰载机的对空值以及数量，可以分别算出一个制空值。当我方制空值远大于敌方时（网页版原作是3倍），可以获得制空权确保；较大于敌方时（网页版原作是1.5倍），可以获得航空优势；相对的，敌方远大于我方时为制空权丧失，较大于我方时是航空劣势，除此之外的情况是制空互角。

制空权占优时，我方在制空权争夺阶段损失的舰载机比例会大幅下降。更重要的是只有航空优势以及制空权确保的情况下，我方才能使用昼战特殊攻击。因此确保至少获得航空优势，是攻克海域的首要要求。如果某海图因为各方面限制导致无法获得制空权，那么至少不能是航空劣势，否则敌人就可以使用特殊攻击了。

对制空权影响最大的是舰上战斗机（简称舰战），其中能开发出的烈风拥有10点对空，可以用到通关。不能上空母的海图，需要通过航空战舰、航空巡洋舰、水上机母舰的水上爆击机，扬陆舰秋津丸能够装备舰战，是非常特殊的舰娘。

注：舰载机的对空和舰娘的对空不是一个概念，舰娘对空不影响制空权争夺。

开幕空袭

制空权争夺后，根据争夺的结果，双方的舰战、舰攻、舰爆、水爆会按照对应的比例损失一部分。之后根据索敌机的表现决定是否成功触接，触接成功后会增加开幕的伤害。之后就进入开幕空袭阶段。我方有3种攻击机会在这个环节给对手造成伤害。

舰爆：舰上爆击机，开幕伤害稳定，暴击率低。代表：彗星系列。

舰攻：舰上攻击机，开幕伤害随机打出高伤害或低伤害，暴击率高。推荐优先使用舰攻。代表：流星系列。

水爆：水上爆击机，只有航空战舰、航空巡洋舰、水上机母舰可以装备，威力低，可以参与制空权争夺。在限定不能使用空母的海域能起到大作用。代表：瑞云系列。

在开幕空袭阶段，舰战不再参与攻击，而残存的攻击机还将遭受水面舰只的对空炮火袭击。最后剩下来的攻击机，才能给对方造成伤害。等于说攻击机会遭受两个阶段的打击，而舰战只会在制空权争夺阶段损失，因此舰战的损失率要远小于攻击机。一方面有舰载机熟练度系统的存在，另一方面开幕空袭的威力受搭载量的高低影响，这两个因素决定了攻击机不适合放在搭载量低的小格里。

秘技：对空必杀技

在开幕空袭阶段，如果让特定舰种的舰娘带上特定的装备，就可以发动对空必杀技（对空カットイン射击，俗称对空CI）。对空必杀技不影响制空权的争夺，但会打掉大量攻击机，从而有效减少我方在空袭阶段的损伤。根据对空必杀技的种类不同，击坠效果不一样，发动率也不一样。对空必杀技不是百分百发动，而且每次最多只能有一位舰娘发动对空必杀技。

对空必杀技种类繁多，这里我们只列出最为实用的几种组合，下面就让我们来看一看。

1.摩耶改二限定，高角炮·25mm三连装机铳 集中配备·对空电探：最强的对空必杀技，再装一门中口径主炮，可实现夜战二连攻击。

2.秋月型限定（秋月、照月），高角炮·高角炮·电探：次强的对空必杀技，电探种类不限，可以说是秋月型的标准配装。注意秋月型采用高角炮·高角炮，或高角炮·电探的组合，也有其他种类的对空必杀技，因此即使按此配置，也有可能发动效果较差的对空必杀技。

3.摩耶改二限定，高角炮·25mm三连装机铳 集中配备：并列第三的对空必杀技，虽然效果削弱，但配合水侦和中口径主炮，可以在昼战使用弹着观测射击。

4.高角炮+高射装置·高角炮+高射装置·对空电探：并列第4的对空必杀技，没有舰种限定，泛用性相当高。这可以说是驱逐的最佳配装。但是高角炮+高射装置在PSV版中不算太好入手。

5.高角炮+高射装置·对空电探：并列第4的对空必杀技，没有舰种限定。对装备要求下降，但发动率也略有降低。

6.高角炮·高射装置：最差级别的对空必杀技，没有舰种限定。虽说聊胜于无。再装备一个小口径主炮，也能满足驱逐的最低配装要求。

开幕雷击

当雷击指令布置在除最后一格之外的格子时，有以下几种船可以使用开幕雷击：

潜水艇：10级以下时需要装备“甲标的”，10级以上自带开幕雷击。

水上机母舰：需要装备“甲标的”，但同为水母的秋津洲不能装备，所以无法使用开幕雷击。

重雷装巡洋舰：需要装备“甲标的”，由于雷装极高，是开幕雷击的最佳人选。游戏中仅有北上、大井、木曾3位是这个舰种，而且全部需要改二。

轻巡洋舰：所有轻巡洋舰中只有阿武隈改二可以装备“甲标的”来使用开幕雷击，不过阿武隈改二需要图纸，所以在PSV版中优先度要往后靠。

炮击战

炮击战是昼战的主要攻击方式，和网页版不同的是，PSV版的出手顺序改为半队制。如果在炮击战时双方的第一格指令都是炮击型指令，那么首先是我方射程最远的3名舰娘出手，然后是对方射程最远的3人出手，然后轮到我方剩下3名舰娘出手，之后是对方剩下的3人出手。如果中间有插入非炮击型指令，则会出现让半队先手的情况。

这里要为大家介绍两种特殊攻击方式。其发动条件均需要获得航空优势或制空权确保。

弹着观测射击

发动时画面上会显示“弹着观测射击”字样，同时出现参与射击的装备名。其发动条件如下：

1.获得航空优势或制空权确保。

2.必须装备1格搭载不为0的水上侦察机或水上爆击机。满足这一条件的舰种是：练巡、轻巡（小部分除外）、重巡、航巡、航战、战舰、水母、潜水母舰。

3.必须搭载两门主炮，或是一门主炮+一门副炮。

弹着观测射击根据装备情况会有以下4种形态：

发动装备	攻击力倍率
主炮+主炮	1.5倍
主炮+徹甲弹	1.3倍
主炮+电探	1.2倍
主炮+副炮	1.1倍

二连攻击

发动时会快速闪过两门主炮的名称，需要仔细观察才能看出来。二连射击的效果是1.2倍的两次攻击。发动条件如下：

1.获得航空优势或制空权确保。

2.必须装备1格搭载不为0的水上侦察机或水上爆击机。满足这一条件的舰种是：练巡、轻巡（小部分除外）、重巡、航巡、航战、战舰、水母、潜水母舰。

3.必须搭载两门主炮。

综合考虑两种特殊攻击，主炮+主炮+飞机+徹甲弹是最大伤害输出。不过由于PSV版增加了统射，装电探也是个选择。

闭幕雷击

最后一格放置雷击的话，在炮击战结束后进入闭幕雷击环节。在这个环节中，所有雷装不为0的舰艇都会射出鱼雷攻击，注意中破或大破的话无法攻击。比较特殊的例子是来自德国的俾斯麦，她是惟一一个有雷装的战舰，但由于不能装备“甲标的”，所以不能参与开幕雷击环节。

夜战

比起昼战，夜战才是真正的疯狂。在夜战中，双方的伤害计算公式会发生变化，每一击的攻击力变为火力+雷装之和。因此白天威力巨大的战舰，到了夜间还不如驱逐舰伤害高。而且夜战也有特殊攻击，能够打出相当夸张的伤害。PSV版在夜战方面进行了改进，增加了很多网页版中不存在的特殊攻击方式，如鱼雷连击。而且PSV版中允许二连和必杀技攻击共存，真是稳如狗。特殊攻击的规则如下（以未装备副炮的情况为准）：

主炮>2，鱼雷0：主炮必杀，或主炮二连

主炮2，鱼雷1：炮雷必杀，或主炮二连

主炮1，鱼雷1：炮雷必杀，炮雷二连

主炮1，鱼雷2：炮雷必杀，鱼雷二连

主炮0，鱼雷>2：鱼雷必杀，鱼雷二连

二连攻击：只要主炮+鱼雷的数量不低于2即可发动。装备后有很高的几率打出两发1.2倍的攻击，简单实用。尽管是二连，但本作只会显示1次总的伤害值。

必杀攻击：夜战的最大攻击手段，根据装备有多种变化。发动时会出现特写（CUT IN），因此也被简称为CI攻击，具体的伤害倍率还有待考察。不过必杀攻击不能百分百发动，其发动率和舰娘的运有关。但就算将运提升至MAX，也依然有不发动的可能。

海域防守

当游戏开始后经过一定时间，每回合开始时，深海会随机发起进攻。深海的进攻分为两种，一种是进攻输送船团。根据玩家部署的海上护卫舰队情况，会有无伤、输送船损失、护卫舰损伤这3种情况。

另一种是深海的进攻，其表现是海域的格子会变色，一开始是橙色，之后逐渐加深，变为红色时深海就会开始进攻。如果玩家此时在该海域驻有舰队，可以开始打防守战。防守战有专门的地图，而且玩家可以使用联合舰队，这是本作惟一一个使用联合舰队的机会。

当格子变色时，玩家可以派遣舰队来到这里，通过远征和出击来打消深海栖舰进攻的念头。每个海域的前一两个远征都是侦察、哨戒、警备性质的，当海域变色时不断远征即可令格子退色，但在后期需要很长时间。直接出击是更快的方法，当然直接打防卫战会更简单。玩家也可以主动回收，之后再反攻。

推图须知

光是拥有一支强大的舰队，并不能代表玩家可以顺利攻占所有海域，因为海域中会有各种限制。最直接的限制就是部分海图限定玩家只能用特定舰种出击，此外还有各种各样的限制，具体如下：

带路：所谓带路，是指玩家必须使用指定舰种的编成，甚至带上指定船，才有可能见到最后的BOSS。游戏中只会给出极为隐晦的提示。部分海图使用任何编成都可以见到BOSS，但有走最短路线的最优编成，这些都是需要玩家自行探索的。



索敌：在特定地点如果索敌值不够的话，就无法走入正确的道路，俗称索敌沟。索敌沟比较容易判断，这类地点往往会有一个飞机侦察的动画，如果走错的话会显示没有发现敌舰队。对策是多上索敌高的舰娘，多装备索敌高的装备（如彩云、紫云、电探）。

随机：即道路分歧没有规律可言，完全随机。镇守府海域的第一海图就是很明显的例子，运气好才能进BOSS点。

俗语介绍：非提

如今大量游戏都加入了运气成分，包括各种刷刷刷，以及更直接的花钱抽宝。运气成分的大量导入，导致投入同样的时间和金钱的不同玩家，其游戏成果可能产生巨大的差别。按中国古代的算命理论，人的运行会从面相的印堂上表现出来，因此有印堂发红、印堂发黑的说法。运气不好的人也就是俗称的脸黑，而且天生脸黑的人种就是非洲人，因此自认为运气不好的玩家会自称为非洲人，这是一种戏谑的说法，与种族歧视无关。与非洲人相对的是欧洲人，因为天生脸白，而介于两者之间的是黄脸的亚洲人。而对于提督们来说，自然就有了非提、欧提、亚提的分类。PSV版可以通过存档来保证造出自己想要的船，然而非提依然要花现实中的一个下午时间才能造出心仪的大和。

全海域海图攻略+远征介绍

这里我们会为大家放出全海域海图的攻略。所谓攻略，实际上就是舰队编成，保证玩家能够顺利达到BOSS点并取胜。攻略中提供的方法是以高难度为准的，攻略低难度时可适当减少战舰、正航这样的大船以减低消耗。由于不同难度下敌人的配置也会有极大的区别，因此就不再具体列出敌方配置。有关舰娘的选择、装备的搭配可以参见其他部分。下表如无特殊说明，战舰均包括高战和航战，正航可以用装母来替代，潜水艇包括潜水空母。

注：绝大部分远征对于旗舰等级或舰队全员等级之和有要求，由于官方并未放出相关数据，现在还无法告诉大家准确数值。下表中不提等级，并不代表等级限制不存在，请大家注意。

镇守府海域

初期便已解锁的海域，是玩家的大本营。在此处配置输送船团可以获得极高的收益。此海域初期拥有2个入渠设施，最大可以开放4个入渠设施。工厂功能只能在此海域使用。如果此海域被深海攻占，将会导致GAME OVER。

由于是最开始的海域，没有任何限制，下面仅列出一周目时的低耗配置。

海图名	推荐编成
镇守府警备	轻巡1+驱逐2
近海制海权确保	轻巡2+驱逐4
近海海上护卫	轻巡2+驱逐4
近海诸岛防卫线支援	轻母1+轻巡2+驱逐4

第4海图会出现空母，因此我方最好也要上空母来对抗。史难度下敌方会出现两个空母ヲ级，我方也可以相应地上两艘正航来对抗。

远征名	编成举例
练习航海	任意2
警备任务	任意3
海上护卫任务	轻巡1+驱逐4，轻巡旗舰
防空射击演习	任意4
观舰式予行	任意6
观舰式	空母1+驱逐5

远征中的空母包括轻母、正航、装母，但不包括水母、潜母。潜水艇包括潜母。后同。



南方泊地海域

初期便已解锁的海域。

完成此海域的第3海图以及西方海域的第1海图，将解锁南方海域。

此海域初期拥有1个入渠设施，最大可以开放3个入渠设施。海图设计参考自网页版原作的2015年冬季活动，不知是否勾起了五甲提督的回忆？

海图名	推荐编成
トラック泊地对潜哨戒	轻母1+轻巡1+驱逐4，有索敌要求
トラック泊地周边警戒	正航1+航战1+轻母1+重巡2+航巡1，有索敌要求
泊地冲制海权确保	正航2+战舰2+重巡2，有索敌要求
敌机动部队迎击战	正航2+战舰2+重巡2，有索敌要求

第1海图是反潜图，但道中也有水面战。史难度下第2、第4海图会出现空母栖鬼，对空压力巨大。

远征名	编成举例
南方泊地警备	驱逐2+任意2
南方泊地冲对潜哨戒	轻巡1+驱逐4
长距离练习航海	轻巡1+驱逐2
航空机南方输送作战	空母1+水母1+驱逐4，输送船2
南方鼠输送作战	驱逐6，3人各装备1桶
南方泊地冲战斗哨戒	重巡2+轻巡2+驱逐2

中部西海域

此海域在通过南方连络海域的第1海图和北方泊地海域的第1海图后解锁。

完成此海域的第3海图以及南西诸岛海域的第2海图，将解锁西南海域。

完成此海域的全部海图以及西南海域的全部海图，将解锁西方海域。

本海域没有入渠设施。海图设计和网页版原作的2图相似，但细节改了很多。

海图名	推荐编成
柳输送作战	战舰2+正航2+重巡1+航巡1
オリョール海进出	战舰2+正航2+重巡1+航巡1
オリョール海あ号作战	战舰2+正航2+重巡1+航巡1
冲ノ岛洋海战	战舰1+正航2+重巡2+航巡1，有索敌要求

远征名	编成举例
中部西海域侦察任务	轻巡1+驱逐3，轻巡旗舰
中部西诸岛鼠输送	驱逐6
包围陆战队撤收作战	轻巡1+驱逐5
中部西海域潜水舰哨戒	潜水艇2+驱逐1
强袭输送作战	航战2+驱逐4，输送船3
舰队决战援护作战	轻1巡+重巡1+驱逐4，重巡2号位

中部海域

本海域在通过南方海域的第2海图后解锁。

本海域没有入渠设施。海图设计参考自网页版原作的6图，第2海图则是2014年春季活动的E4。

海图名	推荐编成
潜水舰队哨戒作战	正航1+重巡1+轻巡1+驱逐1+潜水艇2，有索敌要求
中部海域水上偵察	正航1+重巡1+航巡1+轻巡1+驱逐2，有索敌要求
航空偵察 K作战	重巡3+轻巡3，有索敌要求
MS诸岛冲海战	正航1+高战1+重巡1+航巡1+驱逐2，有索敌要求

远征名	编成举例
中部海域侦察任务	轻巡1+驱逐4，轻巡旗舰
水上机长距离侦察任务	水母2+轻巡1+驱逐3
航空战力前线输送	轻巡1+驱逐3+空母2
远洋练习航海	练巡1+驱逐2+任意3，练巡旗舰

南方连络海域

此海域在镇守府海域全通后出现。

完成此海域的第1海图以及北方泊地海域的第1海图，将解锁中部西海域。完成此海域的全部4张海图，将解锁南西诸岛海域。

此海域初期拥有1个入渠设施，最大可以开放2个入渠设施。网页版原作中的1-5、1-6会在这张图出现，但带路条件大幅变更。

海图名	推荐编成
南方航路方面警备	重巡1+航巡1+正航1+驱逐3
南方连络航路对潜哨戒	轻母1+轻巡2+驱逐1
南方通商航路护卫	轻巡1+驱逐5
南方连络线制海权确保	正航2+重巡3+航巡1

第2海图是原作中的1-5，一个重大变化是带航战反而会进沟。

第3海图是原作中的1-6，此海图的特点是终点为资源点，因此即使在前一个点出现大破的舰娘，也可以放心抵达终点。

第4海图在史难度下会出现双院长（院长是战舰栖姬的外号）的夸张配置，好在4个僚舰都是驱逐，B胜不难。

远征名	编成举例
对潜警戒任务	轻巡1+驱逐2，轻巡旗舰
タンカー船团护卫任务	轻巡1+驱逐4，输送船2
ボーキサイト输送任务	轻巡1+驱逐4，输送船2
资源输送船团护卫任务	任意6，输送船3
轻空母海上护卫任务	轻母1+驱逐5，轻母旗舰，输送船4
机动部队支援作战	空母2、驱逐4



南西诸岛海域

此海域在通过南方连络海域的全部海图后解锁。

完成此海域的第2海图以及中部西海域的第3海图，将解锁西南海域。

本海域没有入渠设施。海图设计参考自网页版原作的2014年春季活动，不过第1海图是2014年秋季活动的E3。

海图名	推荐编成
南西诸岛海域进出	正航2+战舰2+重巡1+轻巡1，有索敌要求
サメワニ冲海战	轻空母1+重巡1+航巡1+轻巡1+驱逐2，有索敌要求
ズンダ海峡を越えて	正航2+高战1+重巡3，有索敌要求
强袭！ボートワイン破坏作战	正航2+高战2+重巡2，有索敌要求

第4海图是与港湾栖姬的战斗，由于她是陆基单位，所以请务必装上三式弹。

远征名	编成举例
南西诸岛侦察任务	轻巡1+驱逐3
敌水上部队探索迎击	重巡2+驱逐3，重巡旗舰
タンカー船团护卫任务	轻母1+驱逐4，轻母旗舰，输送船4
北号作战	航战2+驱逐4

西方海域

此海域在西南海域的全部海图和中部西海域的全部海图完成后解锁。

完成此海域的第1海图，将解锁南方海域。

本海域没有入渠设施。海图设计参考自网页版原作的2015年春季活动，第3海图是提督们喜闻乐见的4-5。

海图名	推荐编成
カレー洋作战	正航2+高战2+重巡2，有索敌要求
ベーグル湾通商破坏战	轻母1+高战2+重巡3，有索敌要求
リランカ岛强袭作战	正航2+高战2+重巡2，有索敌要求
アンズ环礁秘匿泊地攻击	正航2+高战2+重巡2，有索敌要求

远征名	编成举例
潜水舰通商破坏作战	潜水艇2+任意1
敌据点母港空袭作战	空母2+航战2+任意2
海外舰との接触	潜水艇4
西方海域封锁作战	潜水艇3

西南海域

此海域在通过南西诸岛海域的第2海图以及中部西海域的第3海图后解锁。

完成此海域的全部海图和中部西海域的全部海图后，将解锁西方海域。

此海域初期拥有1个入渠设施，最大可以开放3个入渠设施。

海图名	推荐编成
舰队、南へ！	轻母1+高战2+重巡3
西南海域通商破坏战	轻母1+高战2+重巡3，有索敌要求
要塞攻略战	轻母1+高战2+重巡3，有索敌要求
东洋舰队追击战	正航2+高战2+重巡2，有索敌要求

第3海图将遇到实力强大的陆基单位，史难度下更是实力超强的港湾水鬼。请务必带上三式弹。

远征名	编成举例
西南海域警备任务	轻巡1+驱逐3
水上通商破坏作战	重巡3+驱逐3
潜水舰派遣演习	潜水艇3
潜水舰派遣作战	潜水艇4
大规模输送船团	驱逐6，输送船5

北方泊地海域

初期便已解锁的海域，但第4海图需要通过中部西海域的第2海图后才会出现。

完成此海域的第1海图以及南方连络海域的第1海图，将解锁中部西海域。完成此海域的全部4张海图，将解锁北方海域。

此海域初期拥有1个入渠设施，最大可以开放2个入渠设施。该海域不存在带路问题，只要坚持下来就能到达BOSS点，因此可以在出击允许的范围内多派战舰、空母这样的大型舰。另外本海域即使在史难度，全部BOSS点都不存在空母。下面只列出一周目时的低耗配置。

海图名	推荐编成
北方连络线哨戒	重巡2+轻巡2+驱逐2
北方海峡警备	重巡4+轻巡2
幌筵泊地警备	重巡4+轻巡2
幌筵冲泊地冲海战	战舰2+重巡4

远征名	编成举例
北方哨戒任务	轻巡1+驱逐5
北方渔场警备任务	轻巡1+驱逐1
北方演习	航战2+驱逐4
北方航路海上护卫	轻巡2+重巡1+驱逐3，轻巡旗舰
北方潜水舰哨戒任务	潜水艇3+驱逐3
北方方面强行侦察作战	重巡2+轻巡2+驱逐2，重巡旗舰。此远征达成后解锁北方海域的北方阳动作战

北方海域

此海域在通过北方泊地海域的全部海图后解锁。

本海域没有入渠设施。海图设计和网页版原作的3图相似，很多分支都是完全随机的，需要一些耐心。

海图名	推荐编成
北方海域哨戒	战舰2+正航2+重巡2
キス岛撤退作战	轻巡1+驱逐5
キス岛冲海战	战舰2+正航2+重巡1+航巡1
北方列岛冲舰队决战	战舰2+正航2+重巡1+航巡1

远征名	编成举例
北方海域警备	轻巡1+驱逐4，轻巡旗舰
北方海域威力侦察	重巡2+轻巡1+驱逐3，重巡旗舰
北方阳动作战	轻母1+重巡1+轻巡1+驱逐3
北方海域航空战略侦察	水母1+轻母2+轻巡1+驱逐2

AL海域

本海域在完成北方海域的全部海图以及南方海域的第2海图后解锁。

本海域的第4海图需要通过MI海域的第2海图才能解锁。

此海域初期没有入渠设施，最大可以开放2个入渠设施。本海图的原型是中途岛作战中的阿留申群岛攻略。

海图名	推荐编成
AL作战方面进出	轻母1+轻巡2+驱逐3，有索敌要求
发动！AL作战	轻母1+重巡3+驱逐2，有索敌要求
AL作战	轻母1+重巡3+驱逐2，有索敌要求
强袭！北方港湾を叩け	正航3+高战1+重巡1+航巡1，有索敌要求

第3、第4海图会遇到深海方面的人气王——北方栖姬。她也是陆基单位，请带好三式弹和WG42。

远征名	编成举例
AL方面侦察任务	轻母1+轻巡1+驱逐3
AL作战	轻母2+重巡1+驱逐3
AL方面哨戒任务	潜水艇1+轻巡1+骑逐4，潜水艇旗舰
北方敌据点攻击作战	航战2+重巡2+驱逐2

MI海域

本海域在完成AL海域的第2海图后解锁。

本海域没有入渠设施。本海图的原型是中途岛作战，因此会用到大量空母。

海图名	推荐编成
MI作战前路哨戒	轻巡2+驱逐4，有索敌要求
MI作战	正航4+高战1+重巡1，有索敌要求
MI岛攻略作战	正航3+高战1+重巡1+航巡1，有索敌要求
MI岛确保作战	正航3+高战1+重巡1+航巡1，有索敌要求

第3海图的BOSS点会遇到港湾水鬼（史难度），请带好三式弹。第4海图的BOSS点是战舰栖姬加两个战舰ル级。此图推荐上摩耶改二搭配对空必杀技。

远征名	编成举例
MI方面侦察任务	重巡2+驱逐3
K作战	水母1+重巡1+轻巡1+驱逐2，水母旗舰
MI方面潜水舰哨戒	潜水艇3+驱逐3，此远征达成后解锁AL海域的北方敌据点攻击作战
机动部队哨戒任务	轻母2+重巡2+驱逐2

南方海域

本海域在通过西方海域的第1海图以及南方泊地海域的第3海图后解锁。

本海域的第4海图需要完成南方泊地海域的第4海图后才能解锁。

完成本海域的第2海图，可以解锁中部海域。

本海域没有入渠设施。海图设计参考自网页版原作的5图。

海图名	推荐编成
南方海域进出作战	正航2+高战2+重巡2
珊瑚诸岛冲海战	正航2+轻母1+重巡2+轻巡1，或轻母2+重巡3+轻巡1，全高速限定
东京急行	高战2+重巡1+驱逐3
突入！铁底海峡	正航2+高战2+重巡2，有索敌要求

远征名	编成举例
南方海域侦察任务	轻巡1+驱逐2+任意1，轻巡旗舰
水上机基地建设	水母2+轻巡2+驱逐2，水母旗舰
敌泊地突入作战	重巡4+轻巡2
MO作战	空母2+重巡1+驱逐3，输送船3
东京急行	轻巡1+驱逐5，旗舰轻巡且至少20级，全队等级之后大于50级，至少有3位舰娘各装备1个桶，全队总共至少装备4个桶
东京急行（贰）	驱逐6，至少有4位舰娘各装备1个，全队总共至少装备8个桶

FS海域

本海域在完成西方海域的第3海图以及南方海域的全部海图后解锁。

本海域没有入渠设施。

海图名	推荐编成
FS作战 发动准备	重巡2+航巡1+轻巡1+驱逐2，有索敌要求
发动！FS作战	航战1+重巡2+航巡1+驱逐2，有索敌要求
FS作战 上陆攻略战	正航1+重巡2+航巡1+驱逐2，有索敌要求
完遂！FS作战	正航2+高战2+重巡1+航巡1，有索敌要求

本海域可谓明星云集，第1海图是水母栖姬，第2海图是港湾水鬼（高难度），第3海图是泊地水鬼，第4海图是港湾栖姬+泊地水鬼。除第1张图外请带好三式弹，高难度下由于S非常困难，也可以放弃带三式弹专心混B胜或A胜过关。

远征名	编成举例
FS方面侦察任务	水母2+轻巡1+驱逐2，水母旗舰
FS作战	轻母2+航战2+驱逐2
远洋潜水舰作战	潜水母舰1+潜水艇4，潜水母舰目前只有大鲸1人
南洋方面远洋练习航海	练巡旗舰，其他不明

深海后方海域

本海域在完成MI海域的全部海图以及AL海域的全部海图后解锁。

本海域的第4海图需要在甲难度及以上才会出现。

本海域没有入渠设施。

海图名	推荐编成
深海后方海域强行侦察	重巡2+航巡1+轻巡1+驱逐2
深海西海岸冲海战	战舰2+重巡3+雷巡1
深海西海岸基地攻略	正规空母1+战舰2+重巡2+雷巡1
深海后方最终防卫线突破！	高难度多周目限定

远征名	编成举例
深海后方海域侦察任务	轻母2+驱逐4，轻母旗舰
敌后方海域潜水舰作战	潜水4+驱逐2

深海运河海域

本海域在通过FS海域的第1海图后解锁。

本海域的第4海图需要在乙难度及以上才会出现。

本海域没有入渠设施。

海图名	推荐编成
深海运河方面侦察作战	重巡2+轻巡1+雷巡1+驱逐2
深海运河哨戒线を拔けて	正航2+高战1+重巡2+航巡1
深海运河攻击作战	轻母2+高战1+重巡2+航巡1
深海运河闸门破坏作战	正航2+高战1+重巡2+航巡1

第3、第4海图会遇到PSV版原创的敌人：运河栖姬。第4海图中运河栖姬只会以4舰的阵容出战，难度并不大。

远征名	编成举例
深海运河海域侦察任务	水母2+驱逐4
敌运河潜水舰封锁作战	潜水艇4+驱逐2

深海中枢海域

本海域在完成MI海域、中部海域、深海后方海域、深海运河海域其中任意两个海域的全部海图后解锁。

这是游戏的最后一关，如果是史难度，将解锁第4海图。本海域没有入渠设施。

海图名	推荐编成
深海中枢前缘部强行侦察	轻母2+重巡3+航巡1
深海中枢海域侵攻作战	正航3+战舰3
深海中枢泊地攻击	正航3+战舰3
暁の水平线に胜利を刻め！	正航3+战舰3

作为最后一关绝对够格，基本上是让玩家用单舰队挑战活动图中联合舰队才能打的敌人。史难度下，第1海图的BOSS是战舰水鬼，第2海图是战舰栖姬+双空母栖姬，第3海图更是变态：新敌人中枢栖姬+飞行场姬+双战舰栖姬。第4海图相比之下要简单不少，对手是战舰水鬼+空母水鬼+双战舰栖姬。

要想攻克全游戏最难的第3海图，首先肯定是要上最强的舰娘，大和武藏必不可少，然后上好支援。然后玩家有3种办法可以选择，第一种是正攻，不用解释；第二种是一击脱离，即在开幕空袭后全军脱离，如果我方损伤少且成功脱离的话可以B胜通关走人；第三种是损管流，即全员装备应急修理女神后，故意选择大破进击，这样在BOSS战中我方的战损不会太高，却能有效杀伤对面，昼战结束后撤退即可获得B胜。尽管BOSS点十分强悍，但能够存档读档后，胜利也就是时间问题，各位提督请加油！

海图名	推荐编成
深海中枢海域侦察任务	航战2+驱逐4
敌最深部强行侦察作战	轻母2+驱逐4
敌泊地潜水舰封锁作战	潜水艇4+驱逐2

俗语介绍：肝

肝是指在某个游戏中投入过多时间的行为。《舰队收藏》网页版原作和绝大部分社交游戏不同，它没有行动力的概念，因此中后期玩家理论上是可以在不氪金的情况下连续24小时不间断游戏的。由于熬夜会严重影响人的肝功能，肝这个词就用来指代这种拼死游戏的行为。例如爆肝、肝船、肝力，也有肝败下风之类的伪成语。

实用任务指南

游戏中的任务是非常重要的设定。完成任务之后，玩家可以获得资源以及装备、舰娘、家具等一系列奖励，其中很多强力装备都只能通过任务来获得。由于任务的数量繁多，而且官方还在不断通过更新来推出新任务，本攻略不能为大家提供全任务列表。下面我们将为大家介绍任务的相关知识，最后附上一些重要任务的说明。在前面的内容中，我们已经为大家介绍了全8支舰队的开启方法和明石的入手方法，各位在参阅本节时不要忘了。

任务综述

游戏中的任务按可否重复进行来分，有一次性、月常、年度3种。一次性任务顾名思义，玩家完成之后就不会再出现，不过在新一周目游戏开始后会复活；月常任务是指每月都会出现的任务，如果在当月内未能完成，那么到了下个月后会消失，从头开始算过；年度任务和月常任务类似，不过复活时间改为一年一次。年常任务数量不多，一般都关系到不错的奖励。

任务不会在一开始就全部出现，而是以任务树的方式存在的。玩家需要完成前置任务，后续任务才能逐渐解锁。不过游戏中并不会将任务树直接表现出来，因此在没有官方资料的情况下很难确定某个任务出现的准确条件。月常任务同样也是以任务树形式存在的，部分一次性任务的前置条件包括月常任务。不过此类任务一旦出现就不会消失，即使到了下个月也不会因为月常任务的重置而消失。

所有的任务都必须在承接任务的情况下达成条件，才能完成任务。如果先满足条件再去接任务，系统是不算玩家完成的。对于编成型任务，由于可以瞬间再次达成条件，影响不大。但对于一些需要出击或是拆除装备的任务来说，忘记先接任务的话损失极大！

另外，要求次数的任务，每进行一次操作，不管这次操作的量是多少，都只算一次。举个例子：拆除8次装备的任务，玩家需要累计拆除8次装备，每次拆除的装备数量不限，如果一次拆除8个，系统也只会算成1次。要求出击次数的任务，海图中每个发生战斗的点都算出击1次。

月常任务总结

●出击类

任务名	类别	达成条件	燃料	弹药	钢材	铝	战略点	道具	解锁条件&补充说明
敌舰队を击破せよ！	开始	出击1次	100	100	0	0	0	高速修复剂×2	月初出现
敌空母を击沈せよ！	出击2（结束）	空母2只击破	150	150	150	450	150P	高速修复剂×2	敌舰队を击破せよ！达成后
敌输送船团をたたけ！	出击2（结束）	输送舰2只击破	0	600	300	0	0	开发资材×2 家具箱（大）×1	敌舰队を击破せよ！达成后
敌舰队を邀击、敌战力の渐减を图れ！	出击2（分支）	BOSS击破1次	100	100	100	100P	0	开发资材×2 高速修复剂×2	敌舰队を击破せよ！达成后
海上通商破坏作战	出击3（结束）	输送舰5只击破	500	0	500	0	200P	高速修复剂×3	敌舰队を邀击、敌战力の渐减を图れ！达成后
あ号作战	出击3	BOSS击破约12次	400	400	400	200	150P	开发资材×3	敌舰队を邀击、敌战力の渐减を图れ！达成后
ろ号作战	出击4（结束）	输送舰约10只击破	400	0	800	0	250P	高速建造材×3	あ号作战达成后
敌舰队を全力邀击せよ！	出击3	出击约20次	250	250	250	100	50P	高速修复剂×4	敌舰队を邀击、敌战力の渐减を图れ！达成后
敌补给ラインを寸断せよ！	出击4（分支）	输送船3只击破	300	50	300	50	0	高速建造材×2 家具箱（大）×1	敌舰队を全力邀击せよ！达成后
い号作战	出击5	空母约8只击破	0	600	0	600	200P	高速修复剂×3	敌补给ラインを寸断せよ！达成后
海上护卫战	出击6	潜水舰约15只击破	600	300	0	0	200P	高速修复剂×3	い号作战达成后
トラック泊地を防卫せよ！	出击7（结束）	西方海域BOSS击破4次	400	0	0	700	150P	高速建造材×2	海上护卫战达成后
南方连络海域の制海权を确立せよ！	出击5	南方泊地海域でボスA胜利以上を4回达成する	300	0	0	200	150P	高速修复剂×3	敌补给ラインを寸断せよ！达成后
敌潜水舰を制压せよ！	出击6（结束）	潜水舰20只击破	300	30	300	30	100P	高速修复剂×2	南方连络海域の制海权を确立せよ！达成后

输送船相关的任务，可以去打南方泊地海域的第4海图，打完B点就可以走人。如果还想兼顾BOSS点，则可以去打西方海域的第2海图，E点和J点都有输送船。做完全部出击系的月常，可以获得数量不少的战略点数。

●演习类

任务名	类别	达成条件	燃料	弹药	钢材	铝	战略点	道具	解锁条件&补充说明
“炮战演习”を强化せよ！	演习1（分支）	“炮战演习”5回实施	0	100	0	0	0	开发资材×2	月初出现
舰队同士の“对抗演习”を实施せよ！	演习2（结束）	“对抗演习”5回实施	200	200	200	0	0	改修资材×2 战斗粮食×1	“炮战演习”を强化せよ！达成后
“对潜战演习”を强化せよ！	演习2	“对潜战演习”3回实施	200	0	0	0	0	开发资材×1 输送船×1	“炮战演习”を强化せよ！达成后
“航空战演习”を强化せよ！	演习3（结束）	“航空战演习”3回实施	0	0	0	200	0	高速修复材×2 战斗粮食×1	“对潜战演习”を强化せよ！达成后
舰队の夜战练度向上に努めよ！	演习2	“舰队行动演习”和“雷击战演习”各5回实施	100	100	0	0	0	高速修复材×2	“炮战演习”を强化せよ！达成后
舰队の练度向上に努めよ！	演习3（结束）	“总合演习”3回实施	0	200	0	0	0	高速修复材×1 战斗粮食×1	舰队の夜战练度向上に努めよ！达成后

要想尽快完成月常演习类任务，可以让多支舰队同时进行。单舰队演习的话，可以只编入1位舰娘，这样可以节省大量资源。当然部分演习对人数是有要求的。

●远征类

任务名	类别	达成条件	燃料	弹药	钢材	铝	战略点	道具	解锁条件&补充说明
舰队の“远征”を实施せよ！	远征1	远征3回成功	100	100	100	0	0	开发资材×2 家具箱（小）×1	月初出现
“远征”を继续して实施せよ！	远征2	远征10回成功	200	200	200	50	0	开发资材×3 输送船×1	舰队の“远征”を实施せよ！达成后
海上护卫・对潜作战を强化せよ！	远征3（结束）	海上护卫系远征和对潜系远征各4回成功	300	150	0	150	0	开发资材×2 应急修理要员×1	“远征”を继续して实施せよ！达成后
防空射击演习を继续实施せよ！	远征1（结束）	镇守府海域的远征“防空射击演习”2回成功	0	0	150	150	0	开发资材×2 25mm连装机铳×1	月初出现
“北号作战”を继续实施せよ！	远征1（结束）	南西诸岛海域的远征“北号作战”2回成功	150	150	100	250	0	开发资材×2 改修资材×2	月初出现
南方からの资源输送作战を强化せよ！	远征1（结束）	名字带南方的海域的需要用到输送舰d的远征12回成功	300	100	400	200	0	开发资材×2 家具箱（大）×1	月初出现

任务名	类别	达成条件	燃料	弹药	钢材	铝	战略点	道具	解锁条件&补充说明
南方海域への鼠输送を继续实施せよ!	远征2（结束）	"东京急行"系远征6回成功	400	400	0	0	0	改修资材×2 输送船×1	南方海域への鼠输送を实施せよ！达成后
空母机动部队を积极运用せよ!	远征2（结束）	南方海域的远征"MO作战"的西方海域の远征"敌据点母港空袭作战"实施	200	300	0	400	0	高速修复剂×2 改修资材×2	南方海域への鼠输送を实施せよ！达成后

●整备类

任务名	类别	达成条件	燃料	弹药	钢材	铝	战略点	道具	解锁条件&补充说明
舰队大整备!	补给/入渠1	10只入渠させる	200	100	300	100	0	高速修复剂×2 开发资材×2	月初出现
舰队酒保祭り!	补给/入渠2（结束）	30回补给する	200	300	100	100	0	高速建造×2 高速修复剂×2	舰队大整备！达成后

●工厂类

任务名	类别	达成条件	燃料	弹药	钢材	铝	战略点	道具	解锁条件&补充说明
装备"开发"集中月间!	工厂1	装备"开发"成功5回	80	80	100	100	0	开发资材×3 高速修复材×2	"近代化改修"を进め、战备を整えよ！+敌舰队を邀击、敌战力の渐减を图れ！达成后
舰娘大规模"建造"计画!	工厂2（结束）	舰娘"建造"5回	200	200	300	100	0	高速建造×2 输送船×1	装备"开发"集中月间！+敌舰队を全力邀击せよ！达成后
军缩条约对应!	工厂1（结束）	舰娘2只解体	0	0	0	50	0	开发资材×1 输送船×2	ろ号作战达成后
"近代化改修"を实施せよ!	改装1	近代化改修2回	50	100	50	0	0	开发资材×2	月初出现
"近代化改修"を进め、战备を整えよ!	改装2（结束）	近代化改修10回	200	200	300	100	0	高速建造×2 开发资材×3	"近代化改修"を实施せよ！达成后
装备の改修强化	改修1	装备を一回改修する（结束）	0	50	0	0	0	改修资材×2	舰娘大规模"建造"计画！达成后

机种转换任务

游戏中收录了数量不少的机种转换任务，能够将舰载机进化为更强力的版本。在完成此类任务要特别小心，因为很多任务的名字都是一样或差不多的。而且不少任务都要求玩家在特定状态下拆除指定装备，如果玩家事先没接任务，或是拆完装备后改变舰队编成等，有可能出现任务完法完成的情况。最好的办法就是熟读任务要求，先接任务，再达到条件，然后立刻去任务领赏。另外要注意的是如果被转换的装备上锁，或是装备空间不够，也会导致转换失败。

任务名	达成条件	其他奖励	前置任务
机种转换	飞龙改二为第一舰队旗舰，且装备"九七式舰攻（友永队）"。此状态下废弃两架"天山"	"九七式舰攻（友永队）"升级为"天山一二型（友永队）"	新编"第二航空战队"出击せよ!
机种转换	飞龙改二为第一舰队旗舰，且装备"九九式舰爆（江草队）"。此状态下废弃两架"彗星"	"九九式舰爆（江草队）"升级为"彗星一二型（江草队）"	新编"第二航空战队"出击せよ!
精锐"舰战"队の新编成	（年度任务）在有"熟练搭乘员"的情况下，凤翔为第一舰队旗舰，且装备熟练度MAX的"零战21型"。此状态下废弃两架"零战21型"和1架"九六式舰战"	"零式舰战21型"升级为"零式舰战21型（熟练）"	空母机动部队"第三舰队"を编成せよ!
精锐"舰爆"部队の编成	在有"熟练搭乘员"的情况下，第一舰队旗舰必须是空母，且装备熟练度MAX的"九九式舰爆"。此状态下废弃两架"九九式舰爆"	"九九式舰爆"升级为"九九式舰爆（熟练）"	精锐"舰战"部队の编成
精锐"舰攻"部队の编成	在有"熟练搭乘员"的情况下，第一舰队旗舰必须是空母，且装备熟练度MAX的"九七式舰攻"。此状态下废弃两架"九七式舰攻"	"九七式舰攻"升级为"九七式舰攻（熟练）"	精锐"舰爆"部队の编成
机种转换	（年度任务）第一舰队旗舰必须是空母，且装备熟练度MAX的"零战21型（熟练）"。此状态下废弃两架"零战52型"	"零战21型（熟练）"升级为"零战52型（熟练）"	精锐"舰攻"部队の编成
精锐"九七式舰攻"部队の编成	第一舰队旗舰必须是"翔鹤"或"赤城"，此状态下废弃3架"九七式舰攻"	九七式舰攻（村田队）	"第五航空战队"珊瑚诸岛冲に出击せよ
机种转换	第一舰队旗舰必须是翔鹤，且装备"九七式舰攻（村田队）"。此状态下废弃两架"天山"	"九七式舰攻（村田队）"升级为"天山一二型（村田队）"	精锐"九七式舰攻"部队の编成、い号作战
新型"舰战"の改良	（年度任务）第一舰队旗舰必须是空母，且装备熟练度MAX的"烈风"。此状态下废弃1架"烈风"、1架"零战52型"	"烈风"升级为"烈风改"	机种转换（村田队）、南方海域珊瑚诸岛冲の制空权を握れ!
机种转换	第一舰队旗舰必须是空母，且装备"零战52型丙（六○一空）"。此状态下废弃两架"烈风"	"零舰52型丙（六○一空）"升级为"烈风（六○一空）"	"第六○一航空队"发舰せよ!
精锐"新型瑞云"部队の编成	第一舰队旗舰装备熟练度MAX的"瑞云（六三四空）"，此状态下废弃1架"瑞云12型"，2架"瑞云"	"瑞云（六三四空）"升级为"瑞云12型（六三四空）"	精强"航空战舰"战队を编成せよ!

Z1入手法

这里要为大家介绍的是来自德国的舰娘Z1的入手方法。Z1关系到德国系舰娘的建造，当Z1入手后，玩家可以在工厂中建造Z3（燃料250 弹药30 钢材200 铝30）和俾斯麦（燃料4000 弹药6000 钢材6000 铝2000，20资材）。

任务名	达成条件	奖励	前置任务
"三川舰队"を编成せよ!	舰队编成：鸟海、青叶、加古、古鹰、天龙	高速修复材×3 战略点400	不明
"第四战队"を编成せよ!	舰队编成：爱宕、高雄、鸟海、摩耶	开发资材×4 战略点400	"三川舰队"を编成せよ!
中规模潜水舰队を编成せよ!	舰队编成：伊号潜水艇3	给粮舰"伊良湖"×1 战略点300	"第四战队"を编成せよ！达成后
第一次潜水舰派遣作战	西南海域的"潜水舰派遣作战"成功	–	中规模潜水舰队を编成せよ!
第２次潜水舰派遣作战	潜水舰派遣作战再次成功	开发资材×3 Ju87C改	第1次潜水舰派遣作战
潜水舰派遣作战による技术入手の继续!	潜水舰派遣作战继续成功两次	改修资材×4 Ju87C改	第2次潜水舰派遣作战
潜水舰派遣による海外舰との接触作战	西方海域的"海外舰との接触"远征成功	驱逐舰"Z1"战略点200	潜水舰派遣作战による技术入手の继续!



重要任务一览

下面我们将为大家介绍重要的任务，其中关于舰队开放、明石获得的部分已经在前面介绍过了，这里就不重复了。我们对重要的定义是：关系到新系统的开放、舰娘或强力装备的获得。很多重要任务有着数以十计的前置，表中只会列出上一级的前置任务，请见谅。

任务名	达成条件	燃料	弹药	钢材	铝	其他奖励	前置任务
はじめての编成！	在舰队中编入两位或以上的舰娘	30	30	0	0	驱逐舰白雪	はじめての“建造”！
精强な“潜水舰队”を编成せよ！	编成1支由4个潜水艇组成的舰队，且旗舰至少80级、僚舰全部至少40级	400	400	0	0	开发资材×3、53cm舰首（酸素）鱼雷	オリョール海西部に进出せよ！、中规模潜水舰队を编成せよ！
“小泽舰队”を编成せよ！	舰队编成：瑞鹤改为旗舰、僚舰为瑞凤改、千岁、千代田、伊势改、日向改	0	800	0	600	开发资材×5、熟练搭乘员×1	“第四航空战队”を编成せよ！、“水上反击部队”突入せよ！
新航空战队を编成せよ！	第一舰队编成：翔鹤改二、瑞鹤改二及任意驱逐2	600	600	0	900	给粮舰“伊良湖”×2、熟练搭乘员×1	“小泽舰队”出击せよ！
“第三航空战队”を编成せよ！	舰队编成：瑞鹤改旗舰、僚舰为瑞凤、千岁、千代田，千岁和千代田必须是轻母形态	600	600	0	600	开发资材×36、熟练搭乘员×1	空母机动部队“第三舰队”を编成せよ！
“第四航空战队”を编成せよ！	舰队编成：伊势改、日向改	0	400	700	400	改修资材×3、瑞云（六三四空）	“第三航空战队”近海诸岛防卫线に出击！
新型电探を配备せよ！	第一舰队编成：妙高改二旗舰	300	0	0	300	22号对水上电探改四	“第五战队”编成せよ
接近する“敌前卫舰队”を迎击せよ！	镇守府海域第2海图的D点S胜	100	0	100	0	驱逐舰深雪九四式爆雷投射机	镇守府海域冲を警备せよ！
敌东方中枢舰队を击破せよ！	年度任务，西方海域第4海图BOSS点S胜	800	0	800	0	勋章×1、战略点800	トラック泊地を防卫せよ！
机动部队出击！ポートワインを痛打せよ！	以空母为旗舰的舰队在南西诸岛海域第4海图BOSS点取得至少A胜	600	0	600	0	勋章×1、战略点500	敌潜水舰を制压せよ！
敌机动部队を击破せよ！	以包含空母的舰队击沉敌人的空母	0	0	0	200	正规空母“赤城”	第二舰队で空母机动部队を编成せよ！
近海诸岛防卫线を支援せよ！	镇守府海域第4海图BOSS点S胜	200	0	200	0	重巡洋舰“衣笠”、输送船×1	接近する“敌前卫舰队”を迎击せよ！
“西村舰队”出击せよ！	以扶桑、山城、最上、时雨+任意2构成的舰队，南方连络海域第4海图BOSS点S胜	400	0	400	0	承接任务数+1、战略点400	“西村舰队”编成せよ
资源地带の制海权を确保せよ！	南西诸岛海域第3海图BOSS点S胜	600	600	0	600	勋章×1、战略点600	南方连络海域正面の制海权を确保せよ！
西南要塞を攻略せよ！	西南海域第3海图BOSS点S胜	800	800	400	400	勋章×1、战略点800	资源地带の制海权を确保せよ！
トラック泊地周边の对潜哨戒を実施せよ！	南方泊地海域第1海图BOSS点S胜	300	300	300	0	轻空母“凤翔”、战略点150	对潜演习
阳动作战“AL作战”を实施せよ！	AL海域第2海图和第3海图BOSS点S胜	600	600	0	800	勋章×1、战略点800	北方海域の哨戒を实施せよ！！
发动！“MI作战”	MI海域全部海图的BOSS点A胜或S胜	880	880	880	880	勋章×1、战略点2000	阳动作战“AL作战”を实施せよ！
舰队旗舰、战舰“大和”出击せよ！	以大和为旗舰，MI海域第3海图BOSS点S胜	0	800	800	0	试制51cm连装炮	发动！“MI作战”舰队旗舰、战舰“大和”出击せよ！
“第二战队”拔锚！	西方海域第1海图BOSS点胜利2次	0	800	0	0	一式徹甲弹	主力战舰部队“第二战队”を编成せよ！
“第五航空战队”珊瑚诸岛冲に出击せよ	以翔鹤、瑞鹤、胧、秋云+任意2构成的舰队，南方海域第2海图BOSS点S胜	0	800	0	800	勋章×1、战略点500	“第五航空战队”を再编成せよ！
ソロモン海域に突入せよ！	以比叡、雾岛、长良、晓、雷、电构成的舰队，南方海域第3海图BOSS点A胜或S胜	500	0	500	0	勋章×1、战略点600	海上突入部队を编成せよ！、南方海域珊瑚诸岛冲の制空权を握れ！
“铁底海峡”を越えて	南方海域第4海图BOSS点S胜	900	900	900	0	勋章×1、战略点1500	トラック泊地周边の对潜哨戒を实施せよ！、南方海域珊瑚诸岛冲の制空权を握れ！
决战！“FS作战”、发动せよ！	FS海域第4海图BOSS点A胜或S胜	0	900	0	900	勋章×1、战略点3000	发动！“MI作战”、“铁底海峡”を越えて
深海运河战略攻击	深海运河海域的第3海图通过	900	900	0	900	勋章×1、战略点3000	决战、“FS作战”、发动せよ！
“战舰部队”北方海域に突入せよ！	以战舰2只、轻母1只+其他舰种3的舰队，北方海域第3海图BOSS点S胜，注意航战、高战、正航、装母不满足条件	0	600	0	300	开发资材×4、一式徹甲弹	“水上打击部队”南方へ！
“小泽舰队”出击せよ！	以瑞鹤改为旗舰、僚舰为瑞凤改、千岁、千代田、伊势改、日向改的小舰队，中部西海域第4海图BOSS点S胜	400	400	400	800	勋章×1、战略P700	“小泽舰队”を编成せよ！
“第一水雷战队”北方ケ号作战、再突入！	以阿武隈改二为旗舰、僚舰为响、夕云、长波、秋云、岛风的舰队，北方海域第2海图BOSS点S胜	500	500	0	500	勋章×1、战略点400	“第一水雷战队”北方再突入准备！
新编成航空战队、北方へ进出せよ！	以空母2、航战或航巡2、驱逐2构成的舰队，北方海域第4海图BOSS点S胜	0	700	0	700	勋章×1、战略点700	“新编成航空战队”を编成せよ！
“第六〇一航空队”发舰せよ！	以云龙型正航为旗舰的舰队，南方泊地海域的第3海图BOSS点S胜	0	300	0	900	熟练舰载机整备员、熟练搭乘员×1	“新型正规空母”を配备せよ！
“礼号作战”实施せよ！	以霞为旗舰、僚舰为足柄、大淀、朝霜、清霜及任意1构成的舰队，中部西海域第2海图BOSS点S胜	800	800	0	0	勋章×1、战略点700	精强な“水上反击部队”を再编成せよ！
新编“三川舰队”ソロモン方面へ！	第一舰队以鸟海改二为旗舰、僚舰为古鹰、加古、青叶、衣笠、夕张、天龙，南方海域第1海图BOSS点S胜	700	700	0	0	开发资材×6、勋章×1	作战前に舰队练度向上を图れ！
“西村舰队”南方海域へ进出せよ！	以扶桑、山城、最上、时雨、满潮加任意1构成的舰队，南方海域第1海图BOSS点S胜	0	300	700	300	改修资材×5、勋章×1	“西村舰队”を再编成せよ！
“北号作战”を实施せよ！	南西诸岛海域的远征“北号作战”成功	100	100	0	150	瑞云（六三四空）、战略点500	南西诸岛海域完成后
中部西海域潜水舰哨戒を实施せよ！	“中部西海域潜水舰哨戒”远征成功一定回数	100	100	0	0	潜水舰53cm舰首鱼雷（8门）	潜水舰队“第六舰队”を编成せよ！
远洋潜水舰作战を实施せよ！	“远洋潜水舰作战”远征成功一定回数	150	150	0	0	潜水舰53cm舰首鱼雷（8门）	中部西海域潜水舰哨戒を实施せよ！
观舰式を敢行せよ！	“观舰式”远征成功	200	0	800	0	改修资材×3、最大任务承接数+1	演习を强化、舰队の练度向上に努めよ！
远洋练习航海を实施せよ！	“远洋练习航海”和“南洋方面远洋练习航海”远征成功	0	400	0	0	练习巡洋舰“鹿岛”（甲以及史难度限定）	观舰式を敢行せよ！

舰娘小百科

在这个部分，纱迦将按舰种为大家介绍舰娘的知识。PSV版中登场的舰娘数量达到了169位，要想每人都介绍的话，篇幅是明显不够的。因此接下来我们将分舰种进行整体介绍，再附上推荐培养的角色简评，以及舰种推荐配装。

驱逐舰/驱逐

驱逐舰（简称DD），是舰娘中人数最多的舰种，在PSV版中总共收录了77位驱逐舰娘。从造型上来说驱逐舰多以萝莉的现象出现，因此人送外号“小学生”。

驱逐舰火力弱，耐久低，无法装备舰载机，但消耗低，回避高，可以反潜。从战斗力面来说，白天的驱逐舰很难指望，但如果能够凭借高回避活到夜战就可以翻身，因为夜战的伤害是计算火力+雷装之和，这时候驱逐舰就可以发挥出堪比战舰的强大实力。驱逐舰是远征和海上护卫舰队不可或缺的成员，另外也有不少限定驱逐舰活跃的海图。培养数位高等级的强力驱逐舰娘，会让你的通关之路轻松不少。

推荐舰娘

岛风：《舰队收藏》的看板娘，在ACG文化圈几乎是无人不知、无人不晓。岛风的实力也是一等一的强劲，尽管只有一改，但拥有最高级别的回避，火力雷装之和在全驱逐舰娘中排名第二。岛风能通过普通建造获得，但几率不算高。

夕立：她的口头禅“POI”恐怕比本人更出名。改二后的夕立拥有全驱逐舰娘中最高的火力，火力雷装之和不仅在驱逐舰娘中排名第一，甚至比绝大部分轻巡和重巡还要强，不过相对的生存方面就要略差。

绫波：改二后火力雷装之和仅次于夕立岛风，但火力高于岛风，战斗力一流，而且天生运不低。改二后还赠送照明弹、探照灯。

雪风：著名的祥瑞，战斗力同样不低。和岛风一样只有一改，但实力超过大部分改二的驱逐舰娘。雪风最大的特征就是天生超高的运。和岛风一样可以通过普通建造获得，但几率同样不高。

晓：口头禅是LADY，改二后战斗力超强，火力雷装之和排名全驱逐舰娘中的第4。

如月/睦月：睦月级的特征就是战斗力垫底但消耗低，因此很适合用来跑远征和打演习。如月和睦月是睦月级中少见的有改二的舰娘，改二后战斗力上升不少且消耗不变，因此值得培养。

秋月/初月：秋月和初月的特点是自带高射装置，因此可以使出强力的对空必杀技，舰娘自身生存力也不错，但相对的火力雷装薄弱。秋月和初月还自带最好的小口径主炮：10cm高角炮+高射装置，但这两位的入手难度不低。

●推荐舰娘改造等级表

舰娘名	改一等级	改二等级
睦月	20	65
如月	20	65
吹雪	20	70
丛云	20	70
绫波	20	70
潮	20	60
雪风	20	–
天津风	20	–
晓	20	70
响	20	70（Верный）
初春	20	65
初霜	20	70
时雨	20	60
夕立	20	55
岛风	20	–
秋月	40	–
照月	40	–

推荐配装

具体配装	说明
10cm高角炮+高射装置·10cm高角炮+高射装置·电探	秋月、照月专用，可发动最强对空必杀技
10cm高角炮+高射装置·10cm高角炮+高射装置·对空电探	不限定人的最强配装，可发动较强的对空必杀技
高角炮·高角炮·高射装置	可发动对空必杀技但性能较低
高角炮·高角炮·WG42	针对敌陆基单位的专用配装
鱼雷·鱼雷·鱼雷	追求夜战最大伤害输出，推荐让高运舰娘装备
声纳·声纳·爆雷	反潜专用配装

轻巡洋舰/轻巡



轻巡洋舰（简称CL），无论是火力还是耐久均比驱逐舰提高不少，而且轻巡洋舰还能装备水上侦察机，因此可以使用昼间特殊攻击，但天龙、龙田、夕张、五十铃因为搭载量为0，所以无法使用昼间特殊攻击。轻巡洋舰也可以反潜，同样是远征和海上护卫舰队的主力，只是需求量比驱逐舰低很多。

推荐舰娘

神通：鬼教官改二之后拥有轻巡洋舰中顶级的实力，各方面都无可挑剔，最强CL之名当之无愧。

川内：夜战狂改二后比神通实力略差，但附赠照明弹、探照灯、夜侦的夜战三件套，必需培养。

那珂：舰队偶像尽管是出现率最高的舰娘，但改二后实力其实很强，而且只要48级就能改二。

夕张/大淀：罕见的4格轻巡洋舰娘，可以携带4个装备。夕张由于搭载量为零且身板超薄，实用性远低于大淀，但夕张30 30 30 30就能出，而大淀必须到后期打捞，入手难度不可同日而语。

阿武隈：改二后实力突飞猛进，不仅赠送珍稀装备大发动艇，而且能装备甲标实现开幕雷击。但阿武隈改二需要改装设计图，而且PSV版的战斗系统削弱了开幕雷击。但在限定DD和CL的图中，阿武隈的作用实际上是要强于神通的。

●推荐舰娘改造等级表

舰娘名	改一等级	改二等级
阿武隈	17	75+图
川内	20	60
神通	20	60
那珂	20	48
夕张	25	–
大淀	35	–

推荐配装

具体配装	说明
中口径主炮·中口径主炮·水上侦察机	可以发动昼间特殊攻击，适用于搭载量不为零的舰娘
声纳·声纳·爆雷	反潜专用配装
声纳·爆雷·中口径主炮·中口径主炮	大淀、夕张专用，可兼顾反潜和夜战输出
中口径主炮·中口径主炮·WG42	针对敌陆基单位的专用配装，大淀、夕张可增加水上侦察机从而兼顾昼间特殊攻击
甲标·鱼雷·鱼雷	阿武隈改二专用，强化开幕雷击和夜战能力。

练习巡洋舰/练巡

练习巡洋舰（简称CT），严格来说就是一个战斗力低下的4格轻巡洋舰。其真正的价值是演习时如果舰队中有练巡，全队获得的经验值会增加，如果让练巡当旗舰的话增加得更多，具体比例与练巡的等级有关。尽管获得经验值增多，但多了一个没什么战斗力的舰娘来分经验，再加上吊打练巡并不会增加经验值，所以意义不大。另外练巡还关系到部分海域的特定远征。

游戏中一共只有两位练巡舰娘：香取和鹿岛，两人的人气都不低，特别是鹿岛。两人的改一等级均为35，没有改二。

重雷装巡洋舰/雷巡

游戏中并没有天生的重雷装巡洋舰（简称CLT），仅有的3位初始均为轻巡，改造后才会变成雷巡，木曾更是需要改二才会变成雷巡。雷巡的特征就是极高的雷装，外加可以装备甲标来实现开幕雷击。由于雷装实在太高，雷巡在夜战时的攻击力在全部舰娘中都是顶级的。但雷巡本身仍是轻巡的底子，所以能够反潜但生存力不高。在网页版原作中，雷巡因其超强的战斗力获得了魔王的外号，但PSV版的战斗系统不太适合雷巡发挥。

3位雷巡中，北上和大井的能力基本一样，只是北上的运要高一些。木曾的能力比另外两位要弱一些，改造等级也要高一些。雷巡改二后均会赠送贵重的61cm五连装（酸素）鱼雷。

●推荐舰娘改造等级表

舰娘名	改一等级	改二等级
北上	10	50
大井	10	50
木曾	20	65

推荐配装

具体配装	说明
甲标・副炮・副炮	雷巡的标准配装，在高级中口径主炮富裕的情况下可以替换副炮
甲标・声纳・爆雷	兼顾开幕雷击和反潜，很少会用到
甲标・鱼雷・鱼雷	强化开闭幕雷击和夜战，昼战炮击削弱，需要高运

重巡洋舰/重巡

重巡洋舰（简称CA）相比轻巡来说火力、耐久进一步加强，所有重巡都可以装备水上侦察机实现昼间特殊攻击，但不能反潜。不低的火力和超高的雷装，使其无论昼战夜战都有出众的战斗力，还能装备三式弹，只是消耗也要大一些。在低难度中很多海图可以用重巡替换攻略配置中的战舰，从而节省资源的消耗。

推荐舰娘

妙高、那智、足柄、羽黑：妙高级的4位舰娘是重巡中的佼佼者，这4位实力相差无几，改二后均会赠送2号炮。其中由于妙高关系到一个高级电探的任务，加上天生运高，所以是最值得培养的。

高雄、爱宕：尽管这两位只能改一，但实力胜过不少能改二的重巡，初期非常有用。至于本身的人气就更不用说了。

鸟海：改二后是最强的重巡，并赠送22号对水上电探改四、熟练见张员。但严格来说和妙高级相比强得有限，而且改造需要改装设计图，所以优先度只能往后排。

摩耶：很特殊的舰娘。本身战斗力不俗，改二还针对对空进行了强化，可以使出最强级别的对空必杀技，在敌方空母多的图里很值得培养。

欧根亲王：外号月刊重巡派拉斯的她拥有很高的人气，尽管只有改一，但拥有准一线的实力，天生运高，而且还赠送既珍贵又强力的中口径主炮和电探，如果不是入手难度大，真是来一个养一个。

衣笠：尽管自身实力较平庸，但55级改二后赠送3号炮，相比同样赠送3号炮的三隈来说入手难度低很多。在练级如此方便的PSV版里值得培养。

●推荐舰娘改造等级表

舰娘名	改一等级	改二等级
妙高	25	70
那智	25	65
足柄	25	65
羽黑	25	65
高雄	25	–
爱宕	25	–
摩耶	18	75
鸟海	25	65+图
欧根亲王	45	–
古鹰	25	65
加古	25	65
衣笠	25	55

推荐配装

具体配装	说明
中口径主炮・中口径主炮・水上侦察机・电探	重巡的标准配装，可使用昼间特殊攻击
中口径主炮・中口径主炮・水上侦察机・三式弹	对陆基单位专用配装
鱼雷・鱼雷・鱼雷・鱼雷	特化夜战、放弃昼间的配装，鱼雷可酌情换为照明弹、探照灯，对全队提供增益效果
中口径主炮・高角炮・25mm三连装机铳 集中配备・对空电探	摩耶改二限定，可使用最强的对空必杀技，夜战也有不俗的输出

航空巡洋舰/航巡



航空巡洋舰（简称CAV）是重巡的变体。和重巡相比，航巡的战斗力变低，但索敌加强，更重要的是能装备水上爆击机来抢夺制空权。在无法使用空母的地图，制空权就靠航巡和航战来保证了。此外航巡不仅能装备三式弹，还能装备桶、熟练舰载机整备员和WG42。当航巡装备水爆时，还具备反潜的功能。游戏中并没有天生的航巡，6位航巡全部是由重巡改造而来的。

推荐舰娘

利根、筑摩：最推荐的航巡当属这两位。她们的数值在航巡中出类拔萃，不过改二才能变为航巡，而且需要改装设计图。强烈推荐将第一张改装设计图留给这两位，至于她们的能力倒是基本没区别。

三隈：最上级的4位舰娘：最上、三隈、铃谷、熊野，能力方面一模一样，三隈的优势在于30级即可改造，改造即送3号炮，因此很有养殖的必要。不过入手困难。

●推荐舰娘改造等级表

舰娘名	改一等级	改二等级
利根	25	70+图
筑摩	25	70+图
三隈	30	–

推荐配装

具体配装	说明
中口径主炮・中口径主炮・水上爆击机・电探	航巡的标准配装，可使用开幕空袭和昼间特殊攻击，还能反潜。电探可以换成熟练舰载机整备员，加强火力和射程
中口径主炮・中口径主炮・水上侦察机・电探	在制空足够或完全不够的情况下，可以将水爆改为水侦，以减少舰载机的损失。电探同样可以换成熟练舰载机整备员
中口径主炮・中口径主炮・水上侦察机・三式弹	对陆基单位专用配装，水侦也可以换水爆，不过陆基单位一般都有强大的对空能力

战舰/战舰・高战・航战

在PSV版中，战舰（简称BB）被分为了3类，分别是高速战舰、航空战舰和战舰。战舰曾经是时代的王者，大舰巨炮至今都是很多军事爱好者的最爱。相比其他舰种，战舰拥有顶级的火力，打小船一炮一个十分带感，自身也极其抗打。战舰的弱点是没有雷装，不能反潜，另外回避较低，出击和修理的消耗巨大。在PSV版的高难度中，战舰可以说是绝对的主力，基本上除了伊势日向外，其他战舰都值得培养并继承。

高速战舰

顾名思义，高速战舰即指速力为高速的战舰。高战是战舰的主要类型，和另外两种战舰相比，除去带路方面的问题外，高战不能装备中口径主炮（当然这并不算缺点），不能装备水上爆击机。

金刚、比叡、榛名、雾岛：说到高速战舰，自然要提人气卓绝的金刚四姐妹。四姐妹改二之后拥有超强的实力，其中四妹雾岛更是拥有极高的火力。推荐全部都练。

俾斯麦：来自德国的俾斯麦在全部战舰中都是一个异数，原因在于她改二之后竟然拥有了雷装。只是由于不能装备甲标，所以只能参与闭幕雷击。尽管她的雷装很低，但相比其他雷装为零的战舰来说，足以使她在夜战中的表现超越同辈。PSV版中俾斯麦可以打捞，但依然需要两张改装设计图才能成型，因此前期基本派不上用场。

利托里奥、罗马：两位意大利舰娘入手较晚，战斗力强，但生存略弱。优势是射程为超长，无需装备即可抢先出手。改装需要图也是个问题。

航空战舰

航空战舰有点类似于航空巡洋舰，即除了水侦外，还可以装备水爆，在没有空母的图里可以争夺制空权，同时装备水爆后也能反潜。游戏中的4位航战都需要改造后才会变为航战，从实力上来说扶桑、山城改二后要强于伊势、日向，赠送的装备也不错，但均需要改装设计图。推荐玩家将第2张图留给她俩中的一位。和其他战舰相比的话，扶桑、山城战斗力很强，但耐久低是致命缺点。

战舰

秋月级驱逐舰2号舰
照月

除掉高战和航战后，剩下的4位舰娘被统称为战舰。这4位舰娘都是大舰巨炮的代表，可以装备最夸张的试制51cm连装炮，火力达到极为夸张的地步。其中大和、武藏更是战舰中的佼佼者，火力、耐久都冠绝全舰娘之首。不过相对的这两位的消耗也到了夸张的地步，大破时维修一下需要数千钢材，可以说是不到最后不会出马的最终决战兵器。

●全战舰改造等级表

舰娘名	改一等级	改二等级	改三等级
扶桑	20	80+图	–
山城	20	80+图	–
伊势	10	–	–
日向	10	–	–
金刚	25	75	–
比叡	25	75	–
榛名	25	80	–
雾岛	25	75	–
长门	30	–	–
陆奥	30	–	–
大和	60	–	–
武藏	40	–	–
俾斯麦	30	50+图	75+图
利托里奥	35+图（意大利亚）	–	–
罗马	35+图	–	–

推荐配装

具体配装	说明
大口径主炮·大口径主炮·水上侦察机·彻甲弹	网页版原作的战舰标准配装，彻甲弹可发动最高伤害的弹着观测射击
大口径主炮·大口径主炮·水上侦察机·电探	PSV版的统射十分强劲，因此可以考虑牺牲伤害提高命中
大口径主炮·大口径主炮·水上侦察机·三式弹	对陆基单位专用配装
大口径主炮·大口径主炮·鱼雷·鱼雷	俾斯麦限定的配装，强化夜战。但PSV版中必杀技发动几率被调低了，而且俾斯麦本身运低

以上配装中，航战可以把水侦换成水爆来抢占制空权、反潜、开幕空袭。如果制空足够，或是抢制空无望时还是改回水侦，以避免舰载机损失过多。

航空母舰/轻母·正航·装母

二战时海上的王者已不再属于战舰，而是航空母舰。游戏中航空母舰的实力同样是数一数二的，不仅能够进行开幕空袭和制空权争夺，而且炮击战时空袭伤害也相当惊人，配合舰载机熟练系统后更是夸张。缺点是夜战中无法攻击，另外昼战时中破大破也无法攻击（俗称罚站，但装母中破时仍可出手）。然而限于本作的战斗指令系统，空母的效果受到了极大限制，不过正常情况下肯定是优先保证空母的输出。

轻空母

轻空母（简称CVL）的火力、耐久和搭载量都比正规航空母舰要差，惟一的优势是能够反潜。如果不考虑消耗和带路，完全可以被正航代替。但是限定轻母带路的海图还真不是一般地多。

隼鹰：最强的轻空母非其莫属，各项数值均不低，而且回避高、运高，缺点是低速。80级即可改二。

千岁、千代田：五段改造后变为顶级轻空母，和隼鹰相比火力、回避、对空、搭载下降，耐久、装甲上升，且为高速。50级即可改二。

正规空母

海战的王者，各方面数值都高于轻空母，不过和后起之秀装甲空母相比，已经有被逐渐取代的感觉。

加贺：尽管只有改一，但仍是正航中的最强者，耐久和搭载为最高。

飞龙改二、苍龙改二：论实力不如改一的加贺，但改造后从任务可以获得强力装备江草队、友永队，务必要练。

齐柏林伯爵：严格来说实力平庸，只是有一个独家优势，就是夜战时可以攻击。不过夜战攻击是算炮击，所以基本是个摆设。

云龙、天城、葛城：云龙级空母实力平平，改造全部要图，只是赠送的装备还算可以。云龙关系到烈风（六零一空）的入手，可以一练。

装甲空母

和正规空母相比，装母不仅火力高出很多，而且昼战时中破也能出手，所以实用性高于正规空母。但游戏中仅有3位装母舰娘，而且都不好入手，大凤需要大建，翔鹤瑞鹤的建造几率不高，改为装母还需要图。

●正规空母、装甲空母改造等级表

舰娘名	改一等级	改二等级	改二甲
赤城	30	–	–
加贺	30	–	–
苍龙	30	78	–
飞龙	30	77	–
翔鹤	30	80+图	88
瑞鹤	25	77+图	90
大凤	40	–	–
云龙	50	–	–
天城	50	–	–
葛城	50	–	–
齐柏林伯爵	50	–	–

潜水艇

潜水艇的优势是消耗极低，另外只会被部分舰种攻击。游戏中一共只有7位潜水艇舰娘，由于作用不算明显，除了附带好装备的伊401（试制晴岚）、U-511（WG42）多多益善外，只建议留下两只用来跑远征。网页版原作中用来增加运的马路由，在有了加运的演习后也光荣下岗了。

部分潜水艇改造后会变为潜水空母，能够搭载水爆，但由于搭载量过低，毫无意义。潜水艇只有一种配装，那就是塞满鱼雷。

●全潜水艇改造等级表

舰娘名	改一等级	改二等级
伊168	50	–
伊58	50	–
伊8	50	–
伊19	50	–
伊401	35	–
马路由	20	–
U-511	35	55（吕500）

水上机母舰/水母

水上机母舰（简称AV）是一种多功能的舰种，她可以装备甲标实现开幕雷击，装备水爆实现开幕攻击和争夺制空权，然而由于自身杯具的数据，实际效果只能用平平无奇来形容。水母的真正作用是装备大发动艇跑远征。游戏中一共有4位水母，其中瑞穗是最强水母但入手较难，一般情况下都推荐使用千岁、千代田。千姐妹的能力没有区别，共拥有5段改造。10级为改，12级为甲，15级为航，35级为航改、50级为航改二。注意从甲到航时，舰种会从水母变为轻母。

其他舰种

补给舰：目前只有速吸一人。特殊效果是3连战以上，速吸装备有洋上补给时可以对全队补充一定的燃料和弹药。速吸本身可以装备流星系舰攻，不过由于搭载量低，意义不大。

扬陆舰：目前只有秋津丸一人。秋津丸入手即提供大发动艇，改造后还会赠送三式指挥联络机（对潜）和**力**号观测机。本身可以装备舰战，而且制空值远高于航巡航战。在空母不能上的情况下，秋津丸可以提供不低的制空值。

工作舰：目前只有明石一人。明石关系到泊地修理和改修两大重要系统。需要至少两位明石才能实现全队泊地修理。

潜水母舰：注意潜水母舰和潜水空母是不一样的！潜水母舰意指为潜水艇提供补给的母舰，本身并不是潜水艇。游戏中的潜水母舰只有大鲸一人。要说作用的话，除了1个远征和1张海图外，就没有了。大鲸25级时消耗改装设计图会变为轻空母龙凤，不过改为龙凤后就失去了潜水母舰的效果，而且龙凤本身是性能较差的低速轻空母。

稀有舰娘掉落表

下面将为大家带来稀有舰娘的掉落方式。表中的数字N，代表该海域的第N张海图，如南方海域–3，即指南方海域的第3海图。一般来说，玩家都需要在对应海图的BOSS点达成S胜才有几率获得对应的舰娘，有部分舰娘会在道中的战点掉落，或是BOSS点A胜掉落，这里就不一一说明了。

不过由于每个战点每次只能随机掉落1位舰娘，运气不好的话花掉现实中的数个小时都有可能不出货。但反过来说，这次稀有舰娘的掉落都集中在后期的几张海图，如果玩家只是单纯追求收集率而不是要指定舰娘的话，本作的捞船之旅还是相当愉快的。

最后，难度和掉落是有关的。低难度下能掉落的舰娘，在高难度时也会掉落，但反过来则不一定。最明显的例子就是在甲和史难度的镇守府海域就会掉落阿贺野级。不过由于高难度下敌人也着实变态，特别最后的3个海域，我们只建议在低难度下进行过多的尝试，高难度就随缘吧！

注：下表中无难度标记的战点即指不限难度。所标难度存在要求难度更低的可能。

最上级重巡洋舰3号舰
铃谷



驱逐舰

舰娘名	掉落海域
卯月	南方海域–3（乙）、深海中枢海域–1
春雨	中部海域–1（乙）、南西诸岛海域–3、南方海域–4、深海中枢海域–2
海风	MI海域–1（丙）、深海后方海域–2（乙）–3（丙）
江风	深海中枢海域–2（丙）
朝云	西南海域–2（丙）、北方海域–3、深海后方海域–4（甲）、深海中枢海域–2
山云	西南海域–3（丙）、深海后方海域–4（甲）、深海中枢海域–2（乙）
初风	南西诸岛海域–4、西南海域–2（丙）、AL海域–1（乙）、深海后方海域–2、深海运河海域–4（乙）
天津风	西南海域–3、南方海域–4（甲）、深海中枢海域–3
时津风	南西诸岛海域–4、深海中枢海域–3 –4
浦风	西方海域–1 –3 –4、MI海域–4（丙）、深海后方海域–2、深海运河海域–4（乙）
矶风	西方海域–3、MI海域–4、深海后方海域–2、深海运河海域–2、深海中枢海域–2（乙）–4（乙）
浜风	西方海域–4、深海运河海域–4（乙）
谷风	西方海域–1 –4、深海后方海域–2
野分	南方海域–1（丙）、MI海域–2（丙）、深海后方海域–1（乙）、深海运河海域–2 –4
岚	暂时不明
萩风	暂时不明
舞风	西南海域–1（乙）、MI海域–2（丙）、深海后方海域–1、深海运河海域–4（乙）、深海中枢海域–3（甲）
夕云	北方海域–2 –3 –4、MI海域–4（甲）、深海后方海域–1（丙）–3、深海中枢海域–3
卷云	MI海域–2（甲）、深海后方海域–3（乙）
风云	MI海域–3、深海后方海域–3、深海中枢海域–4（甲）
长波	北方海域–2 –4（乙）、深海后方海域–3（乙）
高波	深海后方海域–3（丙）、深海中枢海域–3
朝霜	FS海域–2（甲）、深海后方海域–3（乙）、深海中枢海域–3（甲）–4（甲）
早霜	深海后方海域–1（丙）
清霜	深海后方海域–1 –3
秋月	深海后方海域–1、深海中枢海域–1（丙）–2（甲）
照月	南方海域–4（甲）、深海中枢海域–4（甲）
Z1	西方海域–3（丙）–4、深海运河海域–3（乙）
Z3	西方海域–4（丙）、深海运河海域–3 –4（乙）
西南风	深海中枢海域–1（甲）

轻巡洋舰/重巡洋舰/航空巡洋舰/练习巡洋舰

舰娘名	掉落海域
大淀	深海后方海域–1（丙）–3、深海运河海域–2 –3（丙）
能代	镇守府海域–2（甲）、FS海域–3、深海运河海域–1（丙）–2、深海中枢海域–2（乙）
矢矧	镇守府海域–3（甲）、深海运河海域–2、深海中枢海域–1
酒匂	镇守府海域–4（甲）、深海后方海域–1（丙）、深海运河海域–2、深海中枢海域–2
三隈	南西诸岛海域–4（丙）、西南海域–3（乙）、西方海域–2（丙）–4、中部海域–4
欧根亲王	西方海域–3（甲）、深海后方海域–1（乙）、深海运河海域–3（甲）–4（乙）

水上机母舰/潜水艇/其他舰种

舰娘名	掉落海域
瑞穗	中部海域–2（乙）、AL海域–1（乙）、深海运河海域–1
秋津洲	FS海域–1（乙甲史）、深海运河海域–1、深海中枢海域–4（史）
秋津丸	南方诸岛海域–3、西南海域–4（丙）、西方海域–2（甲）、MI海域–4、深海后方海域–3（乙）、深海中枢海域–1
明石	MI海域–4、深海后方海域–3（乙）、深海中枢海域–1，任务可入手
速吸	深海后方海域–1（丙）–3、深海运河海域–1（丙）–3（乙）
大鲸	MI海域–1（丙）、深海后方海域–3（乙）、深海运河海域–1（丙）–3 –4（乙）
U511	西方海域–1（乙）、深海后方海域–4（甲）、深海运河海域–3（丙）–4
伊401	FS海域–1（甲）、深海后方海域–3（乙）–4（甲）、深海运河海域–3（丙）

航空母舰

舰娘名	掉落海域
云龙	南方海域–2（甲史）、FS海域–1（甲史）、深海后方海域–1 –2、深海运河海域–1
天城	深海后方海域–2（丙）
葛城	深海后方海域–2（丙）
齐伯林伯爵	深海后方海域–2（丙）、深海运河海域–4
大凤	深海后方海域–2（甲）

战舰

舰娘名	掉落海域
俾斯麦	深海后方海域–1（丙）、深海运河海域–3 –4（乙）
利托里奥	西方海域–4（丙）、深海运河海域–4（甲）、有任务可入手但出现条件不明
罗马	西方海域–4（乙）、深海运河海域–1（甲）–4（甲）

TIPS 舰娘名字

尽管《舰队收藏》中大部分舰娘的名字都是汉字，但有也少部分采用了日文、德语、意大利语等，下面就为大家介绍一下这些舰娘的名字对照。

原名	译名	原名	译名
Bismarck	俾斯麦	Prinz Eugen	欧根亲王
Littorio	利托里奥	Верный	信赖（但一般以响改二来称呼）
Italia	意大利亚	Libeccio	西南风
Roma	罗马	まるゆ	马路由
Graf Zeppelin	齐柏林伯爵	あきつ丸	秋津丸

奖杯攻略

综述

奖杯总数	48	铜杯	38	银杯	6	金杯	3	白金杯	1

本作白金难度适中，难度主要是来自于游戏本身复杂的系统，如果有网页版原作经验的话会好很多。但由于至少要通关三遍（任意、甲、史），还是比较耗时的。

如果你是玩过网页版原作的玩家，那么推荐直接以乙难度开始游戏。乙难度通关后，转回丁难度培养自己的王牌舰队，并尽可能地获得各种强力装备。一切准备好之后，就可以去挑战剩下来的甲和史难度。高难度的玩法就是速通，不要做多余的事情，在存档大法的帮助下，每次出击都可以打掉一张海图，不必要的海图可以不理，这样快的话能在两个月内结束战斗。

如果你没有玩过网页版原作，那么推荐还是从丁难度开始。由于丁难度通关能继承的舰娘数量较少，所以在高难度下会显得比较困难。打完丁之后再打乙，如果觉得吃力，就继续回丁。如果觉得有余力，就可以继续挑战甲。

多周目继承时，推荐继承的舰娘原则如下：

1.关系到多舰队的开启。赤城不用，因为任务会给。

2.各舰种中的强者。

白金难度	4/10
白金所需时间	120小时以上
在线奖杯	无
最少通关次数	3次
有无会错过的奖杯	无
奖杯BUG	无
特殊需求	无

3.珍稀舰娘。

4.已重点培养过的舰娘，包括已结婚、已使用增强补修、已使用改装设计图等。

5.有爱的舰娘。

一周目推荐的培养以便继承的人选如下表所示（不包含一周目很难入手的舰娘）：

驱逐舰	夕立、岛风、绫波、雪风、晓
轻巡洋舰	川内、神通、那珂、天龙、龙田
重巡洋舰	妙高、那智、足柄、羽黑、摩耶
航空巡洋舰	利根改二、筑摩改二
战舰	金刚、比叡、榛名、雾岛、扶桑改二、山城改二
航空母舰	隼鹰、龙骧、加贺、飞龙、苍龙、翔鹤、瑞鹤
水上机母舰	千岁或千代田
潜水艇	任意4位


战舰栖姬

奖杯说明

元帅勋章（白金）
取得条件：获得除此之外的全部奖杯

绊（银杯）
取得条件：初次与舰娘结婚

舰娘×30只达成！（铜杯）
取得条件：图鉴中收录30位舰娘

舰娘×100只达成！（铜杯）
取得条件：图鉴中收录100位舰娘

舰娘×150只达成！（银杯）
取得条件：图鉴中收录150位舰娘

舰娘×200只达成！（金杯）
取得条件：图鉴中收录200位舰娘
奖杯说明：图鉴收录200位舰娘并非代表要收集200位不同的舰娘，很多舰娘改造后都会有单独的图鉴位置。特别是像千岁、千代田这种拥有多段改造的舰娘，一个人就能开好几个图鉴。

装备×30种达成！（铜杯）
取得条件：图鉴中收录30种装备

装备×70种达成！（铜杯）
取得条件：图鉴中收录70种装备

装备×120种达成！（银杯）
取得条件：图鉴中收录120种装备
奖杯说明：参见前面的装备说明即可，等玩家史难度通关后回到低难度，多做任务多捞新船外加改修，问题不大。

镇守府海域制压！（铜杯）
取得条件：镇守府海域全部通过

南西诸岛制压！（铜杯）
取得条件：南西诸岛海域全部通过

北方海域制压！（铜杯）
取得条件：北方海域全部通过

西方海域制压！（铜杯）
取得条件：西方海域全部通过

南方海域制压！（铜杯）
取得条件：南方海域全部通过

中部海域制压！（铜杯）
取得条件：中部海域全部通过

南方泊地海域制压！（铜杯）
取得条件：南方泊地海域全部通过

北方泊地海域制压！（铜杯）
取得条件：北方泊地海域全部通过

南方连络海域制压！（铜杯）
取得条件：南方连络海域全部通过

西南海域制压！（铜杯）
取得条件：西南海域全部通过

中部西海域制压！（铜杯）
取得条件：中部西海域全部通过

 **MI海域制压!**  铜杯

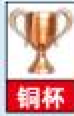
取得条件：MI海域全部通过

 **AL海域制压!**  铜杯

取得条件：AL海域全部通过

 **FS海域制压!**  铜杯

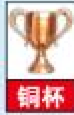
取得条件：FS海域全部通过

 **深海栖地后方制压!**  铜杯

取得条件：深海栖地后方海域全部通过

 **深海运河海域制压!**  铜杯

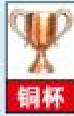
取得条件：深海运河海域全部通过

 **深海栖地中枢部制压!**  铜杯

取得条件：深海栖地中枢部海域全部通过

 **舰队拔锚!**  铜杯

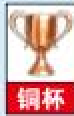
取得条件：出击10次

 **铠袖一触!**  铜杯

取得条件：出击并取得30回以上的S胜利

 **无敌舰队!**  铜杯

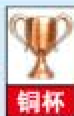
取得条件：出击并取得100回以上的S胜利

 **反攻作战!**  铜杯

取得条件：将被深海栖舰反攻下来的海域再度夺回

 **备えあれば忧いなし!**  铜杯

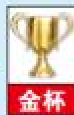
取得条件：累计使用应急修理要员/女神5次

 **大规模舰队**  铜杯

取得条件：开启全部8支舰队

 **大和**  银杯

取得条件：通过大型建造造出大和

 **连合舰队全集结**  金杯

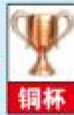
取得条件：获得大和、武藏、长门、陆奥、伊势、日向、扶桑、山城、金刚、比叡、榛名、雾岛

奖杯说明：全部日本战舰都可以通过建造获得，只是大和、武藏限定大建。此奖杯不必着急，到后期再来拿。

 **アイオワ**  银杯

取得条件：乙难度通关，并取得美国舰娘衣阿华

奖杯说明：如果玩家乙难度通关但评价很低，有拿不到衣阿华的可能。一定注意不要让舰娘死亡。

 **南云机动部队**  铜杯

取得条件：获得赤城、加贺、苍龙、飞龙、翔鹤、瑞鹤

 **金刚型四姊妹**  铜杯

取得条件：获得金刚、比叡、榛名、雾岛

 **西村舰队**  铜杯

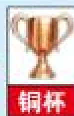
取得条件：获得扶桑、山城、最上、时雨、满潮、朝云、山云

奖杯说明：前5位舰娘可以建造获得，朝云、山云必须要捞。推荐是去深海中枢海域的第2海图的BOSS点打捞。丁难度就能出，也只推荐在这个难度打捞。

 **工厂の匠**  铜杯

取得条件：累计改修100次装备

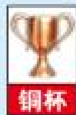
奖杯说明：PSV版的改修资材较难获得，不过可以用战略点换。可以先存档然后再来改，尽量改资源消耗少的，比如小口径主炮，有些改修只要1个改修资材，等于是100个改修资材就可以了。奖杯到手之后再读档即可。

 **家具は提督の极み**  铜杯

取得条件：拥有50种家具

 **后方施设こそ大切**  铜杯

取得条件：解开所有的入渠槽

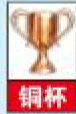
 **大将の器**  铜杯

取得条件：提督等级超过70级

奖杯说明：这多半是玩家最后解锁的奖杯。当舰娘获得经验时，提督也会获得经验，累计到一定程度即可升级。由于PSV版出击数很低，因此提督等级加得很慢。要想快速提升的话，还是去打对抗演习最快。到最后玩家可以8支舰队全部来演习，升级就飞快了。

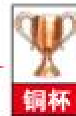
 **兵站确保**  铜杯

取得条件：当前的油弹钢铝数量全部超过2万

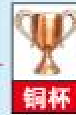
 **兵站こそ胜利の键**  铜杯

取得条件：当前的油弹钢铝数量全部超过10万

奖杯说明：在丁难度下很容易达成，也可以存档后用战略点买。和网页版原作一样，铝是4大资源中增长最慢的，正常情况下铝到10万的时候，其他资源早已溢出。这个奖杯其实可以在取得70级的奖杯后再来，因为提督等级越高，自然回复的上限就越高，玩家只要发发呆，资源就滚滚而来了。

 **胜利の钟**  铜杯

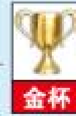
取得条件：任意难度通关

 **“乙作战”攻略完了!**  铜杯

取得条件：乙难度通关

 **“甲作战”攻略完了!**  银杯

取得条件：甲难度通关

 **“史作战”攻略完了!**  金杯

取得条件：史难度通关



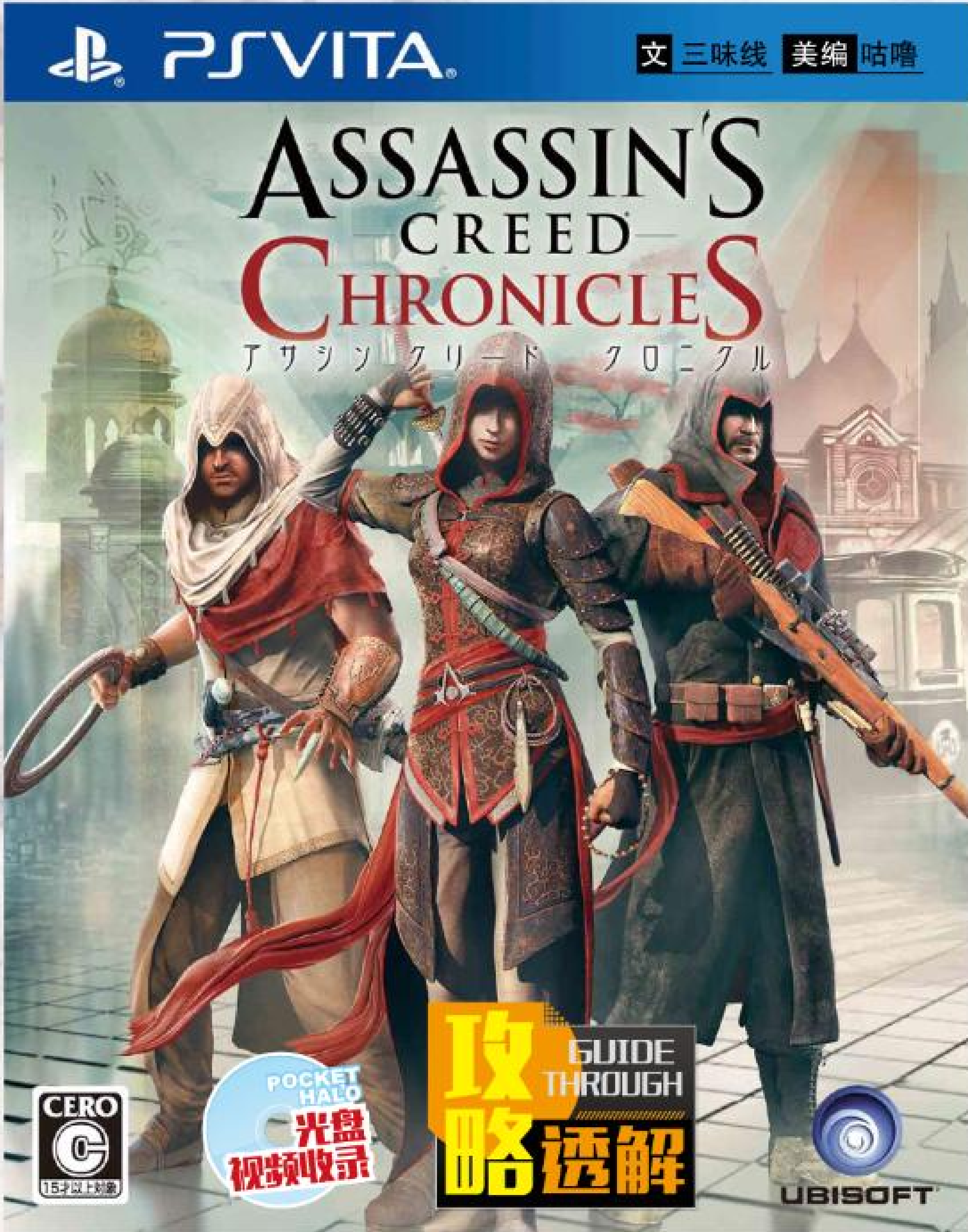
晓级驱逐舰1号舰

晓



战舰水鬼

PSVITA 文 三味线 美编 咕噜



PSV	刺客信条 编年史三部曲		Ubisoft
Assassin's Creed Chronicles		中文版	1人
2016年2月18日	对应PSV TV		168港币
A·AVG	动作冒险	本文对应游戏版本：1.00	

本作是"《刺客信条》系列"的一次大胆创新，也许2.5D卷轴式的玩法会让系列粉丝无所适从，但游戏在场景设计、角色动作等方面的表现还算良好。较之常见的日式横版游戏，本作的闯关更加自由，既可化身杀神一路狂战，也能飞檐走壁潜入无痕，达成不同的游戏风格奖牌。但本作不成熟的地方也颇多，严苛的动作判定、千篇一律的关卡谜题以及时不时出现的诡异BUG都十分折腾人，如嚼白蜡的剧情更是让体验大打折扣。

基础说明

基本操作

按键	作用
△	重攻击 / 击杀变弱的敌人
○	格挡（左摇杆需同时推向敌人）/ 扛起尸体
□	基本攻击
×	跳跃
SELECT	地图画面
START	暂停菜单
左摇杆	移动 / 打开宝箱 / 使用
右摇杆	暗器瞄准 / 转动视角
L	蹲下 / 滑行（奔跑时）
R	奔跑 / 蹲姿冲刺（蹲下移动时按住R键）/ 使用暗器
方向键	选择暗器
触屏	使用绳镖（特殊地方）

注：场景动作与Helix技能的操作将在后文中说明。

游戏模式

游戏分一般模式、强化模式、超难强化模式这三种，通关一般模式后解锁另外两种。

一般模式：此为标准的游戏体验，玩家将能以轻松的方式了解故事剧情，并解开技能与升级。

强化模式：继承一般版的技能与升级后的能力值，并有机会解锁更高阶的升级，同时在闯关时获得的分数也有所加成。

超难强化模式：难度大幅度提升，生命值固定为一格，敌人的反应速度更快。

风格等级

根据玩家的游玩方式与情况，在过关后会进行风格等级评分，由分数来决定能获得的奖励。风格分三大类：鬼影、无声者和刺客，反映玩家在游戏中的行动方式。每一类风格的评价又从高到低分金牌、银牌和铜牌三个等级。若要获得较高的分数，玩家必须尽量潜行，不被敌人发现，并且做到除目标人物外尽量不击晕或杀死任何人。游戏内被指定要击晕或刺杀的敌人，在用鹰眼视察时会显示为黄色。被发现的次数越多、杀的人越多，获得的分数就会越低。

每次达成金牌评分，分数加成最多能增为五倍，若只是达成银牌或铜牌，则无任何加成。加成会显示在画面右下方的分数旁。

关于三大类风格的说明如下：

鬼影：不杀且不弄晕士兵。

无声者：不杀但弄晕了士兵。

刺客：杀了士兵。

场景篇

本作是中国篇、印度篇以及俄罗斯篇的合集版，除了画风有着对应国家以及时代风的格外，在场景谜题、动作等设计上也略有不同。



场景画面

编号	说明
1	鹰眼视觉。触点鹰眼图标后使用，能扩大视野，并可查看到士兵的移动范围。具有透视效果，能看到穿柱子、墙等障碍物后的人物或道具
2	生命值
3	Helix计量条，消耗后使出Helix技能
4	操作按键提示
5	暗器
6	风格评分
7	收集品
8	隐匿处，可藏于其中躲开敌人视线
9	可爬行墙壁

场景动作

游戏的场景动作十分丰富，可用于破解多样的关卡谜题以及陷阱。

名称	说明
攀爬侧墙	在侧墙上按下 × 键跳跃就能攀爬而上，左摇杆控制墙上移动，R 键可加速
宝箱 / 绞盘	往上推动左摇杆并保持不动可打开 / 推动
藏匿	往上推动左摇杆可进入藏匿处，当敌人靠近时按下□键或△键进行刺杀
藏匿尸体	按○键将尸体扛起，来到藏匿处，往上推动左摇杆将尸体藏匿
隐匿冲刺	在隐匿处将左摇杆推向想前进的方向并按下 × 键，就能躲进下一个藏匿处
隐匿现身	在藏匿处时，按住左摇杆推往特定方向，再按住 R 键就能快速现身
吊挂	当刺客在上方吊挂移动时，可在敌人靠近时按□键或△键进行刺杀
攀登吊挂	触点屏幕中可以吊挂的地方能使用抓钩爬上去
搜刮 / 扒窃	蹲下靠近敌人，按住○键一定时间可搜刮到暗器或目标物品
开锁	站在上锁的门前按住○键即可。注意，开锁时会发出声响
绊网	碰到绊网时可能会惊动士兵或引爆炸药，站在绊网旁按住○键可解除绊网
狙击	在游戏中的特定地点可对敌人进行狙击。R 键发射、L 键瞄准、右摇杆移动视角
电话	拨打场景中的电话可引开特定士兵
压力地雷	未持有磁力钥匙时不能踩，否则会被炸死。磁力钥匙可从士兵身上窃取
插座	对插座射出电压脉冲会引发相对应的插座爆炸

暗器

暗器的作用十分重要，既能用于引开、迷惑、击杀敌人，也可用以破解场景谜题以及陷阱。三个篇章的刺客所使用的暗器略有不同，不过数量都为四种。

中国篇	
暗器	作用
哨子	按方向键↑来启动。推动右摇杆来控制影响范围，R键吹哨子。可引起敌人注意从而使其离开岗位，没有次数限制
风鸣镖	按方向键←来启动。推动右摇杆来瞄准，R键丢出风鸣镖。可以吸引敌人注意从而使其离开岗位，有次数限制
飞刀	按方向键→来启动。推动右摇杆来瞄准，R键丢出飞刀。既可射断绑住吊物的绳钩，也可攻击敌人，有次数限制
爆竹	按方向键↓来启动。推动右摇杆来瞄准，R键丢出爆竹。能将敌人炸晕，有次数限制
印度篇	
暗器	作用
哨子	按方向键↑来启动。推动右摇杆来控制影响范围，R键吹哨子。可引起敌人注意从而使其离开岗位，没有次数限制
噪音弹	按方向键←来启动。推动右摇杆来瞄准，R键丢出噪音弹。可引起敌人注意从而使其离开岗位，有次数限制
环刃	按方向键→来启动。推动右摇杆来瞄准，R键丢出环刃。环刃可在墙面之间弹跳，籍此攻击到难以到达的位置，常用于射断绑住吊物的绳钩，有次数限制
烟雾弹	使按方向键↓来启动。推动右摇杆来瞄准，R键丢出烟雾弹。所有在烟雾弹影响区域内的敌人都看不到东西，直到烟雾散去，有次数限制
俄罗斯篇	
暗器	作用
哨子	按方向键↑来启动。推动右摇杆来控制影响范围，R键吹哨子。可引起敌人注意从而使其离开岗位，没有次数限制
机械绞盘	按方向键←来启动。推动右摇杆来瞄准，R键连接上物体，再连续按×键拉动，或再次按下R键送出电能脉冲。常用于拉动场景特定物品，以及破坏或启动装置，没有次数限制
步枪	按方向键→来启动。推动右摇杆来瞄准，R键发射子弹。可用于破坏陷阱或摧毁特定物品，爆头时能击杀敌人。注意，射击会发出声音，容易引起敌人注意，有次数限制
烟雾榴弹	按方向键↓来启动。推动右摇杆来瞄准，R键引爆烟雾手榴弹。所有在烟雾弹影响区域内的敌人都看不到东西，直到烟雾散去，有次数限制

道具

场景中的弹药库能补充暗器的使用次数，但一个弹药库只能补充特定的一种暗器。此外，从敌人身上也能盗窃到暗器，使用鹰眼即可看见个别士兵头上显示暗器图标，表示该士兵身上持有的暗器种类。

收集品

在闯关中被算进风格等级评价的收集品有三种：同步点数（即同步地点）、Animus碎片、宝箱。在后文的流程攻略中将给出所有收集品的所在地以及获得方法。

代码

在游戏中的刺客标志处使用鹰眼能看见一串神秘的数字。找齐记忆序列中的代码，在游戏菜单的协助与选项→代码中按顺序输入，即可看到隐藏剧情。下右图为所有代码。



战斗篇



随着游戏推动，主角会习得各种战斗动作。下面用表格对战斗的基本动作进行说明。

名称	作用
基本攻击	按□键使出，威力较小，但出手与连击的速度很快
重攻击	按△键使出，威力大，但出手慢，不建议作为第一下攻击使用，常接在基本攻击后，给予敌人最后一击
击杀敌人	敌人虚弱时头顶会出现骷髅头标志，此时按下△键即可击杀
滑行刺杀	敌人尚未察觉我方时，可在滑行中按下□键或△键进行刺杀。该动作速度很快，一击必杀
跳杀	敌人尚未察觉我方时，可在跳跃中按下□键或△键进行刺杀。该动作速度很快，一击必杀
通风口刺杀	敌人靠近通风口时可用绳镖进行刺杀
多重击杀（印度篇/俄罗斯篇）	当处在两个守卫附近或他们彼此走过身边的刺杀位置时，按□键就能对他们同时刺杀
闪避	当敌人准备开枪时，会出现一条红线提示。在适当时机按下○键可闪避子弹
格挡	按下○键并将左摇杆推向攻击者方向就能格挡攻击
翻滚	格挡时往敌人方向推动左摇杆，再按下×键就能翻滚到敌人背后。被敌人左右包围时可利用翻滚脱离
反击	格挡成功时快速按下○键就能施展反击
击晕（印度篇/俄罗斯篇）	可以刺杀时按住□键不放能施展不会致命的击晕
战斗冲刺	战斗中按下×键并将推动左摇杆可冲向对手，这招在对付持有枪械的敌人时非常有效

Helix 技能

随游戏推进而解锁的特殊能力，能帮助玩家通过一些士兵密布的场景。每次使用需要消耗Helix计量条，捡取关卡中的道具可以补充计量条。在不同的篇章中Helix技能也会略有不同。下面用表格对Helix技能进行说明。



名称	作用
Helix刺杀	格挡攻击时再同时按下L键及R键来启动Helix刺杀模式。当敌人位于范围内，按下□键或△键来施予最后一击
Helix攻击	战斗中同时按下△键及○键来启动Helix攻击模式。当敌人位于范围内，按下□键或△键来施予最后一击。按×键可朝某个方向冲刺。按○键就能格挡或闪避子弹
Helix冲刺（中国篇）	在藏匿处时，同时按下L键和R键就能进入Helix冲刺模式。在该模式下，可在藏匿处之间进行移动而不被发现
Helix冲刺（俄罗斯篇）	在藏匿处时，按下△键就能进入Helix冲刺模式。该模式下，按×键可往任何方向冲刺，并在藏匿处之间位移而不被发现。不过还是会和敌人发生冲突或惊动到他们
Helix混入	未进行战斗时按下△键就能混入四周环境，敌人会看不见你而直接经过。按△或向下推动摇杆可解除混入
Helix之刃	在刺杀时按下△键可让尸体消失。Helix之刃无法搭配多重刺杀或击晕来使用

流程攻略

本部分基于一般模式而写，内容包括100%同步、全要素收集、全关卡的次要目标达成。本作包含印度、俄罗斯、中国三个篇章，每通关一个篇章将解锁对应篇章的强化版、超难强化版模式（详见前文）。

印度篇

记忆序列1 刺客之心

收集要素	宝箱2个、Animus碎片9个、同步地点1个
次要目标	从守卫身上扒窃/搜刮3颗宝石

◆第一次使用吊索去对面时获得Animus碎片（1/9），接着转动绞盘打开门扉前进。

◆在树木之间跳跃移动躲开两名士兵，来到宫殿前（门口有个睡着的士兵），爬上右边的红纹墙，在第三层左侧获得Animus碎片（2/9），在第四层到达同步地点（1/1），并在此处施展信仰之跃。

◆接着右走，在路上拿到Animus碎片（3/9）和宝箱（1/2）后返回大象石像处，爬上右边的树木再跳到亭子上，过了第一个木板桥后，左跳至树上，落地后在左边有Animus碎片（4/9）。

◆拿到碎片后返回，使用哨子引开亭顶的士兵，再利用藏匿点躲开一名士兵，爬墙到第二层，再爬墙右走来到顶层。此时往右看有两名巡逻士兵，他们右边的外墙站台上有Animus碎片（5/9），拿到后下地面右走。

◆藏于柱子间移动，走至门前，触点天花板使用抓勾上去。右走见到两棵树，树上有Animus碎片（6/9），树右的建筑物一楼天花板也有Animus碎片（7/9），都拿到后继续前进。

◆击倒门前一名巡逻士兵，蹲下按○键获得噪音弹，再爬墙右走。在水流旁击晕一名士兵并搜身获得宝石（1/3），接着右行，爬墙来到建筑物顶层内的长廊。



◆转动绞盘开门，从背后击昏右边的巡逻士兵搜刮到宝石（2/3）。来到长廊最右边，翻窗而出，从树上滑下，再从一旁的墙下去拿到宝箱（2/2），继续前进。途中见到睡着的士兵与笼中老虎，爬外墙经过，见到巡逻士兵们右边与建筑物二层各有一个Animus碎片（9/9）。使用噪音弹引开二楼士兵视线再从背后将其击晕，搜身获得宝石（3/3）。

◆往左再往上走，途中有一道上锁的门，可盗窃门左士兵身上的钥匙来打开。来到建筑物顶层触发剧情。



记忆序列2 缺席的管理者

收集要素	宝箱3个、Animus碎片8个、同步地点4个
次要目标	从圣殿骑士守卫身上窃取文件

◆一开始就是同步地点（1/4），施展信仰之跃落到下方。躲开一名士兵前进，再藏在柱子中躲开一波士兵后爬梯上到第二层，解锁左边的红色房门进去，获得Animus碎片（1/8）。接着右走，在柱子间藏匿移动，经过两名聊天士兵和一名从门中出来的士兵，从右边的梯子下来打开宝箱（1/3），再返回爬进门中出来的士兵的右侧窗户。

◆开锁一道门，从看向窗外的士兵身上偷到文件（1/3），再开锁一道门，此时会惊动窗边士兵，出门后应立即爬一旁的梯子走人而不是继续开下一道门。爬梯翻到建筑物正面时落至地面，收集到Animus碎片（2/8）。接着右走，蹲下经过睡着的士兵，再在天花板上右移，经过两名交谈的士兵后落下来，翻进窗户拿到Animus碎片（3/8）再出来，蹲下通过右边的夹缝。

◆借助梯子上到头顶的阁楼，利用回旋环射断悬挂物的掉线，再施展信仰之跃下来。然后右走，转动绞盘，抓住悬挂物侧面躲开敌人视线跟着一起升上去，然后来到底层右边的同步地点（2/4），施展信仰之跃落到市集，右走拿到Animus碎片（4/8）。

◆从市集二层左边的墙壁上去，绕到第三层，再爬墙上到最右上角获得Animus碎片（5/8），继续爬墙右走。之后需要观察下方士兵的视线，待下方士兵向左看时往右一个大跳跃落到地面，迅速藏在绿坑中，再躲开第二层俯瞰的士兵来到右边拿到Animus碎片（6/8）。接着往上走，躲开一名士兵来到第三层，再从左边下来第二层，蹲着从俯瞰的士兵身上偷到文件（2/3）。然后从第三层的梯子上去，先刺杀最右边的士兵，再清理剩下的士兵（6/6）。来到最上层有两具士兵尸体的房间，右边是同步地点（3/4）。

◆从房间窗口翻出，在下面的房间获得宝箱（2/3），再返回同步地点施展信仰之跃。继续走，使用烟雾弹过掉两名地面士兵和一名楼上士兵，从楼上士兵右边的屋顶上获得Animus碎片（7/8）。继续前进，蹲下躲过两只大象中间的士兵，继续走来到大象上方顶楼使用滑索，途中获得Animus碎片（8/8）。到达对面后右走，从老虎旁的拿刀士兵中获得文件（3/3），再左走拿到宝箱（3/3）。从宝箱右边的房间爬梯到第二层，见到绞盘。此时绞盘上方有四个吊柱，将吊柱从左往右编号为1234，转动绞盘后按2413的攀爬顺序可来到右上角。



◆来到两个吊箱处，借助它们来到右边房间，再爬上顶层小亭子，使用滑索到达对面。来到老虎笼前，对老虎使用烟雾弹，再转动绞盘升起吊箱，来到右上平台。再使用滑索到达对面。

◆爬外侧的墙抢先来到最右边的门前，在门右有一个同步地点（4/4）。返回击晕与他人交谈中的军官，完成本关。

记忆序列3 任务开始

收集要素	宝箱3个、Animus碎片7个、同步地点2个
次要目标	消灭高阶的圣殿骑士守卫

◆一开始先在藏匿处移动，偷取右边士兵身上的钥匙，开启门扉后来到绞盘处，转动绞盘利用吊物上去二层，再爬梯子上第三层。在花丛与藏匿处转移躲过士兵来到左边，穿过夹缝获得Animus碎片（1/7）。转动绞盘，利用环刃射断吊物的红绳放下木板，再爬到上面获得伪装（1/3）。再转动绞盘拉起吊物，爬墙至右侧屋顶，打开宝箱（1/3）。然后爬外墙，刺杀掉宝箱右侧圣殿骑士守卫（1/5），从他右边的梯子下去，在瞌睡的士兵身上偷到伪装（2/3）。跳下到地面，利用藏匿处躲开士兵前进，使用噪音弹引开第二层两名士兵到达最右边，再爬到第三层。接着使用烟雾弹，刺杀门前的圣殿骑士守卫（2/5）并开门进入房间。翻窗而出上到顶层获得伪装（3/3）。

◆从顶层右边窗出来，一直走来到地面。藏在移动的人群中通过被看守的大门，之后爬红纹墙上来到有窗的房间内。此时继续前进需要躲过层层敌人不能被发现，对于前方在左右看的士兵，先蹲着经过铃铛，再爬墙到他正上方的天花板按L键收起双脚，等他看向左边的一瞬间迅速走人，从右边的窗口翻出，来到上层。





◆利用窗外的浮台左走，在尽头翻窗进走廊，蹲着经过走廊的士兵来到右边，打开宝箱（2/3）。接着翻窗而出，再上一层，刺杀掉该层巡逻的圣殿骑士守卫（3/5），记得藏好尸体以免被发现。接着再上一层，躲开左右看的士兵，爬红纹墙来到顶层。来到楼层中间会触发警报，杀死一波士兵，其中一名是圣殿骑士守卫（4/5），救下老人。

◆剧情过后出现在同步地点（2/2），施展信仰之跃落到下方。继续走触发限定时间内跟上敌人的任务。前进路上的桥下有Animus碎片（2/7），开锁进房也有Animus碎片（3/7），出房后在两名士兵的左边也有Animus碎片（4/7），然后一路爬墙右行跟随，来到红杠处又有Animus碎片（5/7），继续走至尽头就会触发剧情。

◆靠近炸药处，按提示解除红线，然后用环刃射下吊板，来到上方房间，获得Animus碎片（6/7）。接着爬墙，来到下方瞌睡士兵处，打开一旁的宝箱（3/3）。之后爬墙落到地面，一路潜伏右行，在最右边地上有Animus碎片（7/7）。

◆来到建筑物顶层，左边下来的转轮处，刺杀掉圣殿守卫（5/5）。最后回到地面头上搭着棚的地方，从上面的士兵身上偷到杆子，回到转轮处使用杆子，开启地面木板桥对面的大门，抵达大门，本关结束。

记忆序列4 隐藏的秘密

收集要素	Animus碎片7个
次要目标	无

◆在炸弹与红线右侧的浮台有Animus碎片（1/7），解开红线来到左侧，上第二层后绕回来即可获得。



◆过了木板桥，利用藏身处前进，在第三层左侧有Animus碎片（2/7），可从第二层爬墙从上方绕过抵达，注意别攀爬那些容易崩碎的部分，否则会惊动士兵。拿到碎片后继续爬墙，来到右上浮台，穿过地缝。

◆之后一直爬墙爬柱子，到达右边后折返，经过石像时不要管，在左边尽头有Animus碎片（3/7），拿到后再返回，爬抓石像下面的石壁以及远处的石柱子一直右走。来到能看见对面有两根红色吊柱的地方，用绳钩过去，再爬墙上一层，再用绳钩回来这边的第二层，爬柱子来到最左边。再次使用钩绳过去对面有绞盘的第二层。下来第一层左走，有Animus碎片（4/7），再启动绞盘，跳到吊物上，开启大门。

◆过石桥来到神殿。需要注意地面踩上去会发光的石板（光芒能伤人），来到一层左侧，有Animus碎片（5/7）。再来到右侧爬墙上第二层，吹口哨引开士兵来到左边，爬墙上第三层。趁士兵不注意爬墙上第四层。第四层的士兵自动被移动的光板干掉，使用滑行可通过光板，再利用上移的墙壁来到右上平台。

◆抓爬右侧上下移动的石柱来到右面平台，再爬墙到对面，拿到一颗Animus碎片（7/7）。接着左走，吹口哨引开路上的士兵，来到第二层。该层有很多发光的地方，躲在绿色柱子中移动便可，到达尽头本关结束。



记忆序列5 曝光的敌人

收集要素	Animus碎片8个
次要目标	无

◆先爬柱子到左边墙壁，再跳到右边柱子上，一路右走，通过一条狭缝。

◆爬花纹墙躲过士兵们，注意不要碰到即将破碎的墙壁。来到右边平台士兵的下面，用噪音弹引开他，拿到附近的 Animus碎片（1/8）。再爬墙下来，在最下方平台获得第二个 Animus碎片（2/8）。





再上墙往左走，来到木板桥处。

◆过桥后正下方有 Animus碎片（3/8），右走从下方绕回来即可获得，经过的右上平台的炸弹旁也有 Animus碎片（4/8）。拿到桥下的碎片后返回到刚才右上拿碎片的平台，从左边的墙上去。一路借助空中石柱左走，途中获得 Animus碎片（5/8），再通过狭缝。

◆经过一段布满挤压石墙的道路来到上层，右走是一段地面会发光的路。通过后爬墙来到上方平台附近，先不要跳到平台上，而是爬到最上方拿到 Animus碎片（6/8）。从平台右侧墙爬下去，来到一段布满移动光墙的路。该路段左右两侧各有一个 Animus碎片（8/8），利用绿柱子和外围的墙躲开光墙拿到碎片，在右侧使用钩绳到达对面。

◆爬墙过一段发光的路抵达上层，触发剧情，之后一直右跑即可完成本关。

记忆序列6 秘密协助

收集要素	宝箱3个、Animus碎片7个、同步地点1个
次要目标	找出隐藏的信息

◆一开始就是**同步地点（1/1）**，之后右走，在窗对面的木架子上有一个 **Animus碎片（1/7）**。从左窗进去，藏于门中躲开敌人，从右窗出来，爬墙右移，在士兵下面有 **Animus碎片（2/7）**，用噪音弹引开他，从墙边过去拿完碎片继续前进。来到上层翻窗而进，躲开士兵视线从右上角出去，使用滑索到达对面。

◆继续走会进入楼内，爬墙到最左边的窗边，翻进去，使用鹰眼发现**隐藏信息（1/5）**，再偷走聊天士兵的钥匙。在楼内右上角的士兵下面有 **Animus碎片（3/7）**，拿到碎片后右边出楼，用口哨引开士兵再打开一旁的**宝箱（1/3）**。接着回到楼内，使用钥匙打开中下方的房门，来到下面点燃弹药，再过木板桥。

◆翻墙上去，使用滑索到达对面。右走，翻窗进入房间，在房内上层有 **Animus碎片（4/7）**，利用烟雾弹迷惑敌人从窗外绕到上层即可获得。开锁出到外面，过木板桥，右走来到第一座塔内，获得**隐藏信息（2/5）**。使用烟雾弹同时迷惑两座塔中的士兵，来到第二座塔，右走出塔立马爬墙而下，有 **Animus碎片（5/7）**。从碎片处右走进入建筑物内，往上走，在天花板处有 **Animus碎片（6/7）**，路上有不少视野开阔的士兵，可用环刃打爆灯来缩短他们的视线范围。之后在老虎笼右下处开锁进门，可获得**隐藏信息（3/5）**。接着往下走，来到弹药仓库，点燃弹药，向右逃亡，在电梯处用环刃射断右侧红线可极速上升，之后再用滑索到达对面。

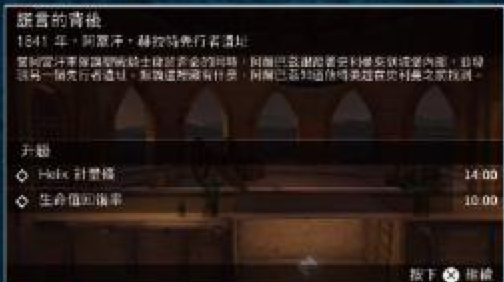




◆右下方有一个**宝箱（2/3）**，躲开士兵打开宝箱。接着右走，用滑索到达对面，转动绞盘再使用大炮轰炸对面，然后过桥。右走开锁进走廊，在天花板上移动躲开士兵们，右侧窗外有 **Animus碎片（7/7）**，可刺杀窗边的士兵再翻窗获得。接着前进，在绿框藏匿处左边有**隐藏信息（4/5）**，由于士兵众多，建议使用噪音弹或烟雾弹。获得信息后从右侧往下走，使用钩绳到达对面。

◆同样的方法使用大炮，再左走，使用噪音弹引开上层俯瞰的士兵，一个大跳跃越过下层的巡逻士兵，到达左边，开锁走人。接着开炮，再爬墙而上，使用滑索到达对面。然后按照提示刺杀8名士兵，在左侧一二层有**宝箱（3/3）**和**隐藏信息（5/5）**。干掉士兵们后，转动绞盘打开城门，本关结束。

记忆序列7 谎言的背后



收集要素	Animus碎片7个
次要目标	无

◆使用环刃击落吊物，在坑中获得Animus碎片（1/7）。利用Helix能力在柱子与坑中移动，跟随目标人物前进，直至他们进门。接着上墙，继续跟踪目标人物前进，直至他们再次进门，此时门边有Animus碎片（2/7）。拿到碎片后从右侧爬梯而上，来到对面有两个吊物的地方。

◆先转动下方左右两个绞盘，再使用钩绳到达对面扭动剩下的两个绞盘，然后跳到两根吊柱上拉动它们，开启通往地下的机关。



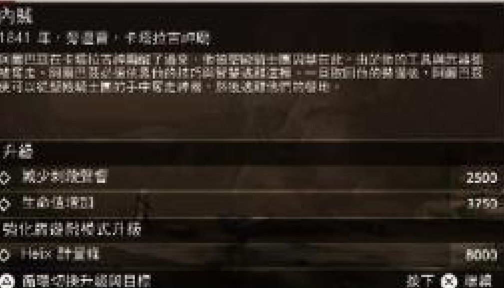


◆沿着红梯往地下前进，来到左边平台上，跳到右平台，获得Animus碎片（3/7），再回到左平台过桥。接着走就是一段较长的通往地下的攀爬，途中不少松动墙壁。到达地底后右走，经过一段有发光墙壁的路段，来到狭缝处，往左下走能拿到Animus碎片（4/7），接着再过狭缝。

◆又是一段墙会发光的致命路段，看准时机抓住移动的墙壁前进即可。爬到左上角的地方发现平台，那里有Animus碎片（5/7）。继续走来到一段有移动光墙的路，利用绿柱子和绿坑一路闪躲来到最右边，拿到Animus碎片（6/7），再过石桥，然后又是一段逃亡的路段。

◆一路走，再过一次石桥，在右侧尽头有Animus碎片（7/7）。接着爬墙往上走，要比电梯中的士兵更早到达最上层。竞速胜利后本关完成。

记忆序列8 内贼



收集要素	宝箱3个、Animus碎片6个、同步地点1个
次要目标	拯救朝圣者

◆按提示用新能力躲过一名士兵，从梯子下来。爬右侧的墙上去，过木板桥，左边的坑道有一个Animus碎片（1/6），右边的平台上有一个宝箱（1/3），都拿到后返回梯子处，右走前进。

◆解开铃铛的红线，蹲下走过睡着的士兵，再用口哨引开一名在上方瞭望的士兵，继续右走，经过一名睡着的士兵和红线陷阱，来到建筑物左侧。藏于隐匿处中部，吹哨将隐匿处旁的士兵以及在窗边俯瞰的一名士兵同时引到左边，再走到右边吹哨，吸引另外一名俯瞰士兵的视线，在他回头一瞬间翻窗走人。

◆来到建筑物上层，见到一名士兵从门中出来，他右边有Animus碎片（2/6）。先趴在墙外围，等士兵走到右边时上去往左走（躲开另一名士兵的视线），解除红线陷阱，翻窗而出，等士兵看向右边再从左侧窗进去，上到第三层。该层有两名俯瞰的士兵，利用Helix能力躲开视线并解开红线陷阱，来到右边的房间取回钩绳，从右边的同步地点（1/1）施展信仰之跃下去。

◆走廊的隐匿处藏有士兵无法使用，可爬墙外以及利用天花板通过。吹口哨引开俯瞰士兵，在下面一层救下朝圣者（1/3）。从右边的墙上到第二层，转动绞盘放下吊物，在吊物下方可以拿到一个Animus碎片（3/6）。拿到碎片后继续右走，需要收集衣服进行伪装。

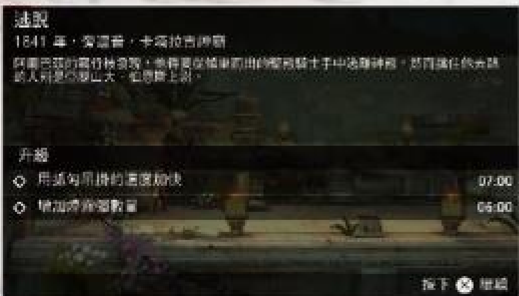


◆中部封闭的房间内能救出朝圣者（2/3）和获得宝箱（2/3），从朝圣者上方落下不会惊动一旁的士兵。从朝圣者房间左边的墙壁来到正下方的房间，吹口哨引开士兵，拿到里面的伪装（1/3）。朝圣者房间右边也有伪装（2/3），使用helix技能在隐匿处穿梭，躲过走廊上的两名士兵。从朝圣者房间左侧来到最下方，过木板桥后一直走，在瞌睡士兵右边获得伪装（3/3）。此时回到走廊上方，往旗帜左边一直走，来到最左边房间获得装备。

◆从天花板上去，用滑索到达对面，继续前进，路上获得Animus碎片（4/6）并触发剧情。剧情完毕继续前进，来到狙击点处，按照要求射杀四名士兵。接着左走下墙继续前进，获得Animus碎片（5/6）。躲开两名士兵后来到左上角的平台，拿起狙击枪再射杀8人，不过这次不能被发现，对于靠得比较近的复数士兵建议射击附近的地方引开他们视线，再逐一射杀，有油桶的地方可以引士兵们过去一次击杀。

◆完成狙击任务后使用滑索过去，接着右走能看见墙外上下分别有Animus碎片（6/6）和宝箱（2/3）。使用烟雾弹迷惑第一个藏匿处的敌人，翻窗出来拿宝箱，回去再使用一个烟雾弹，接着上天花板右走，救下右边的朝圣者（3/3）。再爬天花板而上，来到左上第二层，在窗外拿到碎片。接着来到建筑物最上层，进行最后一次狙击任务，完成后本关结束。

记忆序列9 逃脱



收集要素	Animus碎片5个
次要目标	无

◆一路走，爬上一层建筑物时，在大象下方有一个Animus碎片（1/5）。

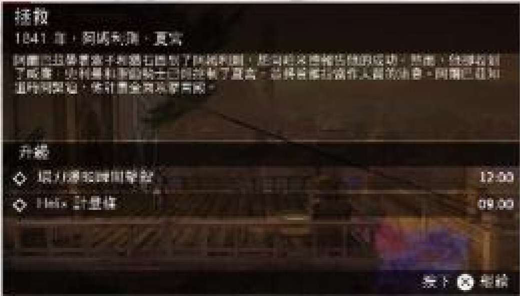
◆继续走，在刺杀掉一名士兵后从右边下来，又是一个Animus碎片（2/5）。来到黄色过道内，吹口哨将一名士兵引到炸药处炸死，继续走，之后用同样手段解决士兵。

◆路上会被大象追赶，一路逃到河边，跳抓柱子前进，获得两个Animus碎片（4/5）。

◆继续走来到一处有灯火的地方，爬天花板上二层，获得最后的Animus碎片（5/5）。后面出来的大象也可借助该天花板躲过。走到尽头触发剧情，进行一场单挑。战斗胜利后本关结束。



记忆序列10 拯救



收集要素	Animus碎片7个
次要目标	无

◆过木板桥后，在左边的小亭子中拿到Animus碎片（1/7）。

◆干掉路上几名士兵，来到一名守卫正在点燃炸药的地方，在他附近有Animus碎片（2/7）。在炸药引爆之前，爬墙来到建筑物顶层，再往右侧抓爬树木逃走。接着刺杀木架上的士兵，在木架下获得Animus碎片（3/7）。

◆一路杀敌来到下水道，在毒烟升起时往右再往上走逃离。来到一座建筑物旁，触发需要杀死复数士兵的任务。在该建筑物右上角的士兵处有Animus碎片（4/7），一楼左侧也有Animus碎片（5/7）。中层较多士兵，使用环刃切断吊灯可以干掉两三名，在中层藏匿处的士兵用烟雾弹引出来再杀。士兵身上多有道具，多多利用即可完成任务。

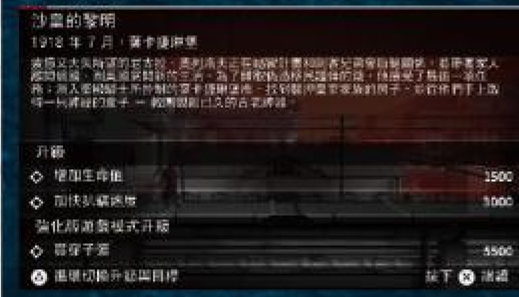
◆完成任务后下来右走，跟随一名士兵来到桥梁处，快速通过即将关闭的闸门和收缩桥梁，接着是一段躲开射击的路段，再爬往上层的一个平台上拿到Animus碎片（6/7），最后使用滑索成功逃走。

◆之后是一段躲开黄色圆圈视线的路。利用藏匿处以及helix能力前进，在天花板上移动时，可按L键缩起双脚躲开视线。离开天花板跳到第一根柱子时，可藏在视线看不到的柱子侧面，之后的吊灯同样缩脚躲，到达最左边平台时，蹲下移动即可。使用滑索到达对面后，从柱子滑下到地面。之后的路可利用藏匿处移动通过，必要时使用helix能力即可，在右边尽头藏着最后一个Animus碎片（7/7）。

◆拿到碎片后从左边的柱子上去，来到最左边的站台上，跳到对面，触发战斗。该战斗的要点是看准时机躲开敌人的射击，靠近敌人时按△键即可一招解决。战斗胜利后观看通关剧情。

俄罗斯篇

记忆序列1 沙皇的黎明



收集要素	宝箱1个、Animus碎片11个、同步地点1个
次要目标	从圣殿骑士守卫身上窃取重要文件

◆使用滑索到达对面，红色杆子右边有Animus碎片（1/11）。接着走，按提示从士兵身上偷到道具，再从上方绕到右边继续前进。来到屋顶，按提示用步枪杀敌，再下梯子在屋顶下方拿到Animus碎片（2/11），然后右行。

◆从天花板上过掉两名聊天士兵，过独木桥进对面屋内。用一旁的电话引开下面的士兵，去右边按提示使用绞盘升起电梯，坐电梯到下面一层，按提示隐藏身形并刺杀掉巡逻士兵。

◆左走，按提示打开上面的窗口，出到外面，爬柱子上到楼顶。利用三根绿柱子藏身前进，躲开士兵从右侧梯子下去，在地面拿到Animus碎片（3/11）。再爬墙上到右边的屋顶，在右侧获得Animus碎片（4/11），再过桥在对面获得Animus碎片（5/11）。接着右行，爬上小亭子时先不要爬梯下去，而是继续右行，过了红木桥在睡着的士兵身上偷取文件（1/3），然后再回到小亭子爬梯而下，被列车带走。

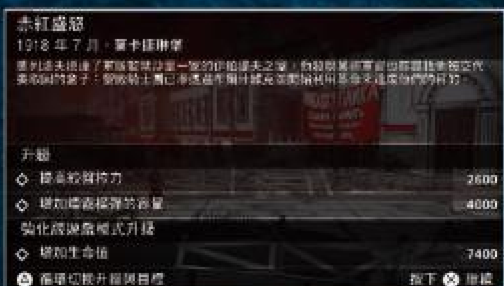
◆列车上蹲下即可躲开士兵的视线。停车后继续前进，爬上红杆子拿到Animus碎片（6/11）。按提示吹哨将右边高台上的士兵引到左边，从杆子下的梯子下来，翻进右侧的窗户，偷窃睡着士兵的道具，再从另一个窗出来，下到地面。此时左走，躲开巡逻士兵的视线，又能拿到Animus碎片（7/11）。拿到碎片后右行来到建筑物的右上角，按照提示使用烟雾弹迷惑士兵，继续前进来到对面右侧的同步地点（1/1）。

◆施展信仰之跃落到地面，过了第一个独木桥后拿到左侧的Animus碎片（8/11），再过第二个独木桥，接着爬梯子到左侧拿到宝箱（1/1）。接着爬墙而上，来到士兵们上方的一层，此时系统提示要将维修推车拉过来，不要管它，打开鹰眼查看哪个士兵身上有文件（2/3），看准时机直接从右边跳下到地面并从他身上盗取（地上很多士兵，但实际上可以躲开全部视线）。接着爬梯而下，在桥底可以拿到Animus碎片（9/11）。

◆继续右行，爬到上方桥梁，躲开两名黄圈视野的士兵，来到车顶，列车再次移动。来到狙击地点，狙击几名士兵，有东西挡着的士兵可以先射击他附近，引他到能射到的地方。接着过桥到对面，左走捡到Animus碎片（10/11），再右行前进。从杆子下来，尾随巡逻士兵，靠近他蹲下盗取磁力钥匙。继续右走，在聊天士兵身上拿到文件（3/3），并从上面平台绕过他们，在右边拿到最后的Animus碎片（11/11），不过要注意地雷。

◆拿到碎片回到聊天士兵的上方，过桥。右走来到两只红色箱子处使用狙击枪，这一次狙击不能被敌人发现，要引开靠得比较近的敌人再逐一射杀。接着过桥到对面，在一层左侧士兵身上拿到磁力钥匙，来到二层最右的房间触发剧情，本关结束。

记忆序列2 赤红盛怒



收集要素	宝箱2个、Animus碎片6个
次要目标	从皇室保险箱窃取珠宝以累积逃往美国的资金

◆过了桥后，在走廊二层上按照提示使用绞盘关灯，迅速从断层（右侧）处跳下到一层，蹲着来到左边打开宝箱（1/2），再爬天花板右走，从尽头的窗户出去。接着爬红杆子返回二楼，拿走Animus碎片（1/6）。

◆回到红杆子处，使用绞盘射击杠子顶部的机器，解开右侧的红线陷阱。穿过狭缝后，能见到黄圈视野的士兵，爬到附近的红杆子上，待士兵来到杆子处时，向右一个大跳跃越过他，继续前进。在右侧有个小道能到达对面，在对面左侧拿到 Animus碎片（2/6）。然后再到最右边使用绞盘射中墙上的红色机关，关掉地雷，再过小道回到原来那一边，爬窗进入屋内。



◆按照提示进入通风口，吹哨子引开两波敌人，从右侧窗户出来。接着左走，利用草丛躲开士兵的视线，来到梯子处，爬上到建筑物二层，从俯瞰的士兵的左边窗户进屋。在屋内吹口哨引来俯瞰士兵，再爬刚才的窗出去，来到右边翻到建筑物的侧面。

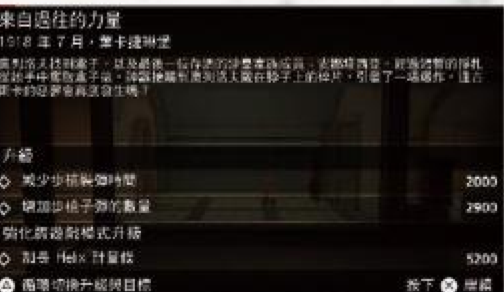
◆翻窗进入屋内二层时立即触发任务，需要窃取长官身上的钥匙。穿过狭缝来到屋子中部，翻窗而出在墙外不动，等长官和随从来到窗边时，使用烟雾弹迷惑他们并进去窃取钥匙，再翻窗出来落到地面。

◆接着进入屋内一层，用钥匙开启右边的门，来到新房间。使用房间右侧的电话引开二层俯瞰的士兵，迅速翻窗出来，从左边的墙梯上去二层。二层有四个士兵，利用烟雾弹掩护可在房内的狭缝进入深处的办公室，里面可以拿到 Animus碎片（3/6）和珠宝（1/2），拿珠宝需要对办公室内的墙画使用绞盘。之后吹口哨引开敌人，从二层右侧的窗户出去，右边有一个 Animus碎片（4/6）。接着下墙右走，来到建筑侧面，一层的房内走廊有宝箱（2/2），走廊外面有 Animus碎片（5/6），该碎片需先拿到巡逻士兵身上的磁铁，才能过地雷区获得，待士兵来到最左边时即可翻窗出来窃取。然后返回刚才珠宝房右边的窗口处，继续往上往右走来到建筑物侧面，楼顶上又能获得一个 Animus碎片（6/6）。

◆回到楼顶下的房间，打电话引开士兵，再开锁右门进入走廊，接着迅速蹲下进入秘密通道。从右边出来，使用绞盘射击墙上机关，再回到密道，吹口哨引开中间两名士兵，再从走廊中部窗户出来，继续前进。

◆来到一处房间，二层有士兵看向窗外，在一层打电话引开他，等他进门后迅速从窗外的红杠子上到二层打开墙画获得珠宝（2/2），再从红杠子右边进入地下。地下的灯忽明忽暗，暗时士兵视野消失或缩小，趁机可从天花板上移动过掉两名士兵，来到最左边。继续前进又是一波士兵，同样对付，之后就是拯救女孩的任务了，干掉四个士兵即可。

记忆序列3 来自过往的力量



收集要素	宝箱3个、Animus碎片6个
次要目标	找出并取回具有情感价值的传家宝

◆一开始操作的是女孩，从左边墙梯下来，在一层能获得 Animus碎片（1/6），利用绿柱子边躲藏边前进。来到建筑物侧面，吹哨子引开上层的士兵，穿过狭缝，再吹哨引敌，从右侧的红杆子迅速上第三层。从该层右侧的士兵拿到磁力钥匙，再通过左侧的地雷区可以拿到 Animus碎片（2/6），在碎片下面有宝箱（3/3）。然后往磁力钥匙士兵的右边走，直至出到地面。

◆往左走，使用Helix技能过了一个士兵，在最左侧获得宝箱（2/3）。之后过红色小路到达对面，躲开一路的士兵来到右边尽头，拿到钩绳，该处有 Animus碎片（3/6）。从碎片左边的窗口出来，





用钩绳到达对面，过桥进入走廊。利用Helix冲刺过掉三个士兵，在最左边窗口出来上到屋顶，在右侧拿到 Animus碎片（4/6），直接一路左走，来到机关枪扫射处，操作人物切换回主角。

◆利用藏匿处靠近机关枪兵并将其射杀。接着操作女孩过桥到对面。此时先往右爬墙走，进入一个房间内，发现宝箱下有个地雷。从天花板过去，在对面那个睡着的士兵身上偷到磁力钥匙，就能开启宝箱，宝箱内是传家宝（1/3）。接着返回屋顶，利用Helix能力过掉一波士兵，从最左侧爬梯落到地面。翻窗进屋，藏在隐匿处，吹口哨引开右边两名士兵，再走到右边的房间，拿到传家宝（2/3）。回到屋顶左侧，翻到建筑物侧面。再用Helix能力过掉一名士兵，在最左边的聊天士兵身上拿到传家宝（3/3）。接着过屋顶中间的桥进入对面屋内。此时左侧有 Animus碎片（5/6），右侧有宝箱（3/3）。

◆下来到屋内第二层，需要刺杀6名士兵，多利用口哨，并在秘密通道内或天花板上进行刺杀。在一层的秘密通道内有 Animus碎片（6/6）。之后从一层左边开门而出，进入狙击任务，干掉几波敌人即可。

记忆序列4 革命列车

收集要素	Animus碎片6个
次要目标	取回圣殿骑士情报

◆使用绞盘破坏列车墙上的装置，翻窗而出来到车顶，拿到Animus碎片（1/6）。右走遇见三名士兵，藏在绿箱子处，等他们经过时逐一刺杀，其中一名士兵身上有圣殿骑士情报（1/3），再翻到棚子上拿到第二个Animus碎片（2/6）。

◆继续右走见到车厢内有三名士兵，先干掉车顶的两名，再刺杀车厢内的，建议从左往右逐一刺杀，可以做到不被发现。从车厢出来右走，经过的棚子上有Animus碎片（3/6）。来到带有防毒面具的士兵的车厢，烟雾弹将不再起效。先从车顶来到右边破坏一个装置，车厢内士兵的视野就会受到限制，之后进入车厢即可轻松刺杀所有士兵，其中一名士兵身上搜到圣殿骑士情报（2/3）。破坏车厢内右侧的机关从窗口出来继续前进。





◆路上又见到一波士兵，先刺杀地面的两名，再刺杀棚子上的一名，从棚子士兵身上搜到圣殿骑士情报（3/3）。继续前进，还是老套路，先杀车顶的士兵（建议使用步枪，子弹可以在士兵身上得到补充），再杀车厢内的，另外在车顶右侧可以解除防御装置。

◆继续右走，在绿箱子之间获得Animus碎片（4/6），躲开机枪兵的扫射，对他脚下的机关使用绞盘就能打开车厢的门。进入车厢打开机关来到车顶，干掉机关枪兵，触发剧情。

◆最后是逃跑任务，在车窗外跳跃前进时可以拿到Animus碎片（5/6），在车顶过障碍物时能拿到另一个Animus碎片（6/6）。路上的机关枪扫射可以通过滑行来躲开。

记忆序列5 友善的手

收集要素	宝箱3个、Animus碎片14个、同步地点1个
次要目标	弄掉通缉奥列洛夫的海报

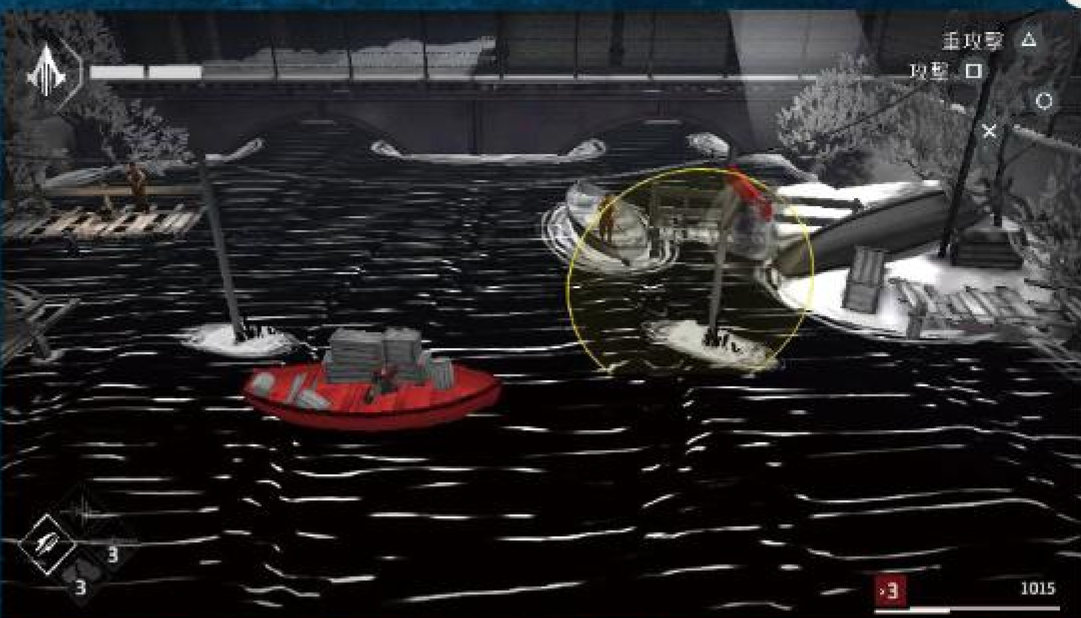
◆在第一波士兵的左边有Animus碎片（1/14），从墙上落下即可获得，注意来自下方的视线。接着回到墙上，在时钟右侧落下，撕掉海报（1/3），再回到墙上，往时钟右边前进。在红旗右下角找到宝箱（1/3），接着用步枪射断绑着木板的铁线，再使用绞盘拉下木板，继续走，来到同步地点（1/1），跳到下方。

◆先往左走拿到架子上的Animus碎片（2/14），再右走，通过天花板上棚子二层拿到Animus碎片（3/14），再下来一层，跟踪军官并从他身上偷到情报。来到探照灯左边的平台上，躲开士兵，翻窗进去拿到Animus碎片（4/14），再在探照灯上方平台使用绞盘攻击右侧的机关，弄坏探照灯，继续前进。

◆同样手段破坏路上的机关，过了桥后，在控制室破坏灯光的机器。接着落到地面继续走，上车厢顶部，再过桥绕到另一个车厢顶上。翻进车厢，在尽头有探照灯和圆圈视野的士兵处使用绞盘破坏探照灯的机关，



再回到车顶上，躲开士兵们继续走。在探照灯右侧的车厢能拿到Animus碎片（5/14）和宝箱（2/3）。在右边车厢内有海报（2/3），拿到后回到车顶，在移动的探照灯范围中一路前进，路上的车顶和车厢内都能拿到Animus碎片（7/14）。



◆躲开一名巡逻士兵和一名睡着的士兵，在右侧的棚子上拿到Animus碎片（8/14），接着破坏碎片旁的机关，右行。路上会被敌人用机关枪扫射，在逃亡的必经路段拿到两个Animus碎片（10/14）。

◆在教堂二楼拿到Animus碎片（11/14），再解决教堂前的目标人物（觉得难以躲开士兵的视线可以使用烟雾弹），教堂门前有海报（3/3）。之后翻过右侧小平台，在地面右侧拿到Animus碎片（12/14）和宝箱（3/3），再回到小平台爬梯而上。在上方使用绞盘放下木板继续走，来到水边，躲开探照灯和敌人视线来到水中小船上，蹲伏着用绞盘射击右方的圆环，拉动小船前进，路上能拿到Animus碎片（13/14）。

◆爬上右侧的建筑物二层后，从睡着的士兵右边下来一层，趁着士兵接电话来到一层右侧，爬天花板上到右侧二层，拿到最后的Animus碎片（14/14）。继续往上走，在第三层用绞盘射击墙上机关启动电梯，再返回左侧二层乘电梯上去，在顶层使用滑索到达对面，本关结束。

记忆序列6 双面女孩

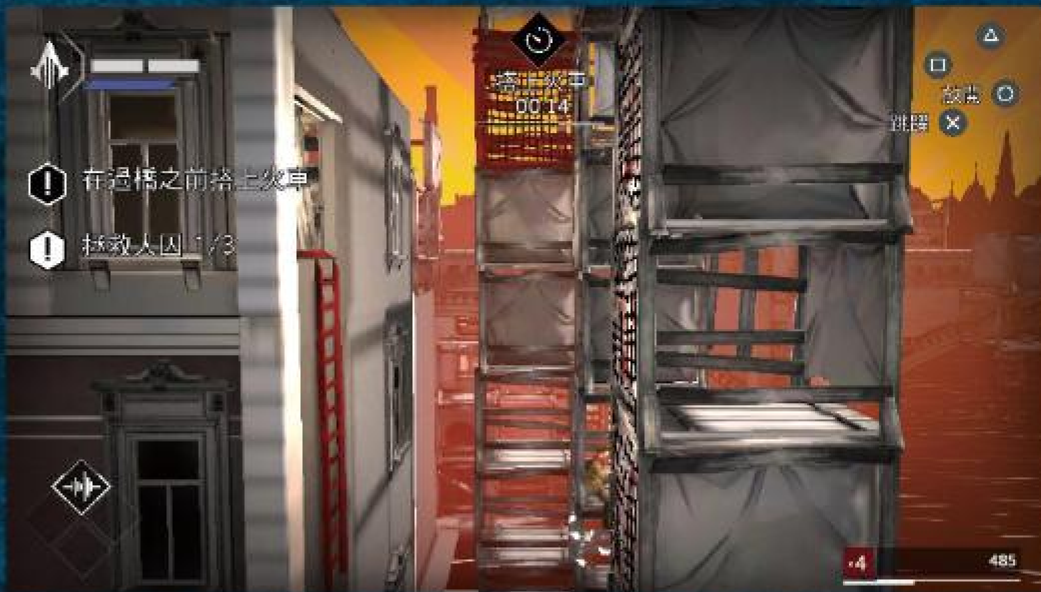
收集要素	宝箱2个、Animus碎片6个
次要目标	拯救布尔什维克的囚犯

◆本关操作的是女孩。先不要下楼梯，往右走，在两名士兵中间救下囚犯（1/3）。接着返回初始位置，从楼梯下去。在建筑内一层解锁门后进入大厅，利用人群进行藏匿，多利用Helix技能，可拿到厅内左侧的Animus碎片（1/6），再往右小心前进。

◆离开大厅后触发剧情。接着右走见到两名士兵，穿过他们旁的地道到达对面，再从架子上方绕过一波士兵继续右走，上列车。列车停下后，下来地面拿到宝箱（1/2）。接着返回车顶，趁着车顶士兵俯瞰时迅速来到右边，从地面右侧的士兵身上拿到磁力钥匙，再启动右侧机关，接着回到车顶，列车继续前进。

◆列车停下后，下地面，使用helix技能来到最左边，刺杀掉两名士兵，救下囚犯（2/3）。之后回到车顶，爬梯而上，来到左侧屋顶，发现远方有列车驶来，需要在限定时间内搭上它。一路走，路上建筑间的两个坑各获得一个Animus碎片（3/6），在后面的建筑与木架之间也能获得Animus碎片（4/6）。

◆列车上需要蹲下躲过两次障碍物，还需要爬过一些架子再回到车上。列车停后使用绳钩到达对面，爬梯而上，在左上角房间从士兵手上救下囚犯（3/3）。接着右走，过掉一名士兵后，在尽头发现一个装置，想要启动它必须先启动另外三个装置。爬梯而下，进入建筑物内。在建筑物右上房间的士兵身上拿到磁力钥匙，接着从左侧窗口跳到另一个房间，在房间之间的坑上拿到Animus碎片（5/6）。在房间中间启动装置，此时会走出一个士兵，该士兵身上也有磁力钥匙。拿到钥匙后从窗外下来，进入下方房间发现有一道门无法开启。先去右边的房间启动第二个装置，刚才那房间会出来一个士兵，从他身上拿到开门的钥匙。开门后启动最后一个装置。返回顶层右侧，开启装置，坐电梯而下。





◆继续前进，来到士兵前学会技能Helix之刃，使用新技能解决士兵后继续走，先别下楼梯，在右侧有Animus碎片（6/6）。拿到碎片后再爬梯而下，进入建筑内，触发刺杀8名士兵的任务。爬梯而下，刺杀一名士兵后左走，开门后使用Helix之刃再干掉一名士兵，进入这个房间的里侧通道，左走至尽头打开宝箱（2/2）。接着返回刚才用了Helix之刃的房间，吹口哨引开左侧两名士兵中右边的那个，再从通道绕到左边刺杀另一名士兵，再解决刚才被口哨引走的士兵。接着打电话引开建筑一层的巡逻士兵，从左边下去刺杀圆圈视野的士兵，再解决巡逻士兵。之后右走，解锁一道门，刺杀一名士兵，此时救下一旁的主角本关就结束，但8名士兵还差一名才全部解决，建议先不要救，而是刺杀掉右侧最后一名士兵再救。

记忆序列7 重聚

收集要素	Animus碎片5个
次要目标	无

◆右走至狙击点，先拿狙击点右侧的Animus碎片（1/5）再进行射击。任务是掩护女孩前进，将她前进路上的士兵全部干掉。完成后，操作人物变成女孩。

◆从第一个窗户出来拿到Animus碎片（2/5）。返回建筑物内，躲过一名士兵的视线在右侧窗户出来，跳到右边的建筑物。使用Helix冲刺过掉两名士兵，再爬梯而下。接着在地下左侧开启装置，再返回上层，乘坐电梯。之后从窗外绕过两名士兵，再从左侧的梯子爬上屋顶。



◆吹口哨将屋内士兵引出来让主角射杀。一路右走，进入电梯，上到屋顶，操作人物切换成主角。触发抵达狙击点的限时任务。路上两个坑道都能拿到Animus碎片（4/5）。抵达狙击点后又是掩护女孩的任务，女孩下到地面后会拖出炸药桶，将其射爆，操作人物再次变成女孩。



◆开门进屋，启动门旁的装置，主角会射杀屋内的士兵。在右边爬梯上到二楼，吹哨将士兵引到窗边让主角射杀。再从左侧的窗户爬出，上三层，同样是开启装置让主角将士兵射杀。从三层的右侧窗户出来，通过红杆子进入右边建筑物。一进去就能看到右侧梯子有Animus碎片（5/5），但因为跳不了那么远，地上也有很多士兵，所以先爬天花板而上，使用吊钩到达对面，启动机关，将地上的士兵都炸死，再返回拿碎片。继续右走又是狙击任务，该次狙击的要点是在敌车停下之前击杀司机，使得车子失控，带走车上士兵。

记忆序列8 获得安全

收集要素	宝箱2个、Animus碎片8个
次要目标	从刺客组织窃取关于安娜塔西亚的手术情报

◆剧情后先进入右边房间，使用绞盘射击右上机关，等一名士兵右走时，击晕另一个，再钻进房间深处，来到下层。使用绞盘射击左边上下两个机关，再从左边楼梯到下层。使用绞盘射击装置将中间两名士兵电晕，从窗外绕过睡着的士兵，来到最右边翻窗出来，下到屋外地面。

◆按照提示射击地面水滩击晕左侧三名士兵（此处可使用S/L大法刷取奖杯“足智多谋”），拿到Animus碎片（1/8）。右走开门进入屋内，使用烟雾弹迷惑两名士兵并从其中一名身上拿到钥匙，再从士兵们左边的地道进去，拿到Animus碎片（2/8）。在通道右侧打电话引开房间最右侧的士兵，再从通道口出来，盗取接电话士兵身上的情报（1/3），此时紧贴在房间最右边，等士兵接完电话往回走即可开门继续前进。

◆爬梯而上，再过桥到对面，从上方平台的士兵身上偷到磁力钥匙，再吹口哨引开他，接着破坏他旁边的电话线装置。再返回梯之前那一边，从右边跳过探照灯范围，爬上平台，射击右边的电话线装置。接着过桥右走，再破坏路上一个电话线装置，利用滑索到达对面，跟列车而走，路上需要滑行或攀过一些障碍。

◆车停后右走，在一道藏有刺客的门前爬墙（不能爬梯）而下，在一层左侧有Animus碎片（3/8）。接着右走，转入门前的地道绕过两名士兵，看准时机从地道右边出来，爬上一旁的墙梯，使用绞盘破坏右上的装置，使得一层的探照灯失灵。装置下有Animus碎片（4/8），想要拿到只能干掉两个士兵，还要赶上右侧的货车，时间十分紧迫。

◆上了货车来到右边，利用绿箱子躲开探照灯，爬上卡车用烟雾弹迷惑士兵并从其身上拿到情报（2/3），再迅速从右边跳到地面，躲开地面士兵的视线藏进绿坑。接着爬上右边的红杆子，拿到Animus碎片（5/8）。接着跳到右边建筑，从墙外绕过门中隐藏的刺客，使用绞盘射击右侧的装置，再从右边爬墙跳下（不要跳到红杆子上），在地面左侧拿到Animus碎片（6/8），再用步枪射杀右边的士兵，继续前进。

◆从右侧爬墙而上，进入屋内二楼，从士兵身上拿到磁力钥匙。翻右侧的窗出来，拿到Animus碎片（7/8），再回屋内用绞盘射击墙上装置，从右边出来，落下地面。

◆吹哨子引开卡车上的士兵，从车底滑行而过，爬右边的梯子来到下水道。过桥到对面，跳到水上的红色浮木板，使用绞盘射中右边的吊环，拉动木板来到右边。爬梯而上，来到右边解除电力装置，打开宝箱（1/2）。然后返回到桥原来那一侧，右行，躲开或干掉四名士兵，其中一名身上有情报（3/3）。从最右边的梯子上到地面，触发剧情。

◆先往左走，吹口哨将阳台处的两名士兵引到电力陷阱处干掉，来到阳台左边拿到宝箱（2/2）。接着右行，触发追卡车任务，路上的敌人全都可以躲开，在圆圈视野的士兵附近能拿到最后的Animus碎片（8/8），追上卡车后本关结束。



记忆序列9 黑暗秘密

收集要素	宝箱2个、Animus碎片8个
次要目标	杀死在安娜塔西亚身上做实验的科学家

◆下卡车后，利用藏匿处以及墙壁躲开士兵右走，从沙井盖进入地下道。站台的两名士兵可从站台外墙移动躲开其视线，吹口哨引开他们迅速来到第二个站台，过桥拿到Animus碎片（1/8）。返回地面，往右走，翻过一辆卡车后，用步枪击破右边的地雷，钻进地缝，使用绞盘射击墙上装置。从地缝左边的梯子进入屋内。利用屋内天花板从右侧的窗户翻出，来到建筑物侧面。

◆落下地面，在睡着的士兵右边打开宝箱（1/2），接着回到墙上进入二层房间。在房间里侧借助藏匿处躲开圆圈视线来到左侧，爬墙上二层，来到吊灯右侧平台，躲开士兵的视线过桥到对面。从左边梯子下一层拿到Animus碎片（2/8）。返回二层右走，使用烟雾弹过掉圆圈视野的士兵，来到右侧的吊灯处拿Animus碎片（3/8）。再在吊灯右边平台使用滑索来到近处，翻窗出来，沿墙来到上层屋内。

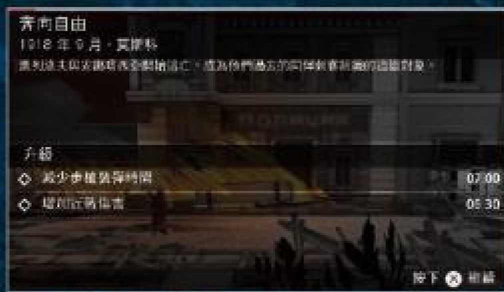
◆从窗外墙绕过圆圈视野的士兵拿到Animus碎片（4/8），使用烟雾弹迷惑两名聊天士兵以及藏匿处的士兵，从天花板来到最右侧窗户，用步枪射击窗下的地雷，再从窗户出来。进入建筑侧面的房间，输入密码进入电梯，迅速拿到上方的Animus碎片（5/8）。电梯停下后，使用绞盘打开左上角的通风口，在通风口左边使用绞盘破坏下方墙上的装置，士兵们的视野变小。从装置上方落下，可以不惊动士兵偷到磁力钥匙。之后从右边圆圈视野的士兵附近的地道绕到电梯左边的房间。巡逻士兵会隔一段时间接一次电话，趁机偷到其身上的磁力钥匙，再在电梯左边的装置处输入密码，启动电梯并乘坐。

◆电梯停后，使用绞盘打开电梯右上的通风口。从通风口右边下来，躲进竹帘里，拿到Animus碎片（6/8）。出竹帘爬天花板来到右边，见到两名士兵，趁着其中一名士兵听电话，另一士兵看向右边时从电话士兵身上拿到磁力钥匙，再等一次他接电话，接着从天花板绕过两名士兵，拿到Animus碎片（7/8），然后回头走，从左边的过道去对面。接着藏在电话机右边，等两名巡逻士兵都过去左边，再打电话，迅速来到右边，从听电话的士兵身上拿到金钥匙，再从右侧过道回到近方的走廊，开启右侧的机关，继续前进。

◆剧情过后，操作角色变成女孩。走到拐角处，使用电话引开房内的科学家，再开门进房将其刺杀。出房爬上天花板，绕过电话机右边的巡逻士兵，继续前进。走红色过道来到近处的房间，右走进入地下道。利用天花板过掉一名藏匿处的刺客，一路走，经过布满蒸汽的地带，之后人物切回主角。首先躲开一波圆圈视野的敌人到侧面的二层上拿到Animus碎片（8/8），再藏于绿柱子中右走，躲开敌人，经过蒸汽地带（在藏匿处冲刺），来到装置处并启动。操作角色变成女孩。一路右走，使用Helix冲刺过掉几个士兵后来到一个房间，启动装置，有毒烟喷出，女孩昏迷，操作角色又变回主角。

◆在限定时间内到达最右边开启机关救下女孩。第一个藏匿处左边的墙上有个不起眼的把手，使用绞盘打开后可进入里侧的房间，拿到宝箱（2/2）。利用藏匿处以及天花板可以躲开士兵们来到机关处，不过对玩家的操作有较高要求。之后就是操作女孩逃走，一直往右即可。

记忆序列10 奔向自由



收集要素	Animus碎片5个
次要目标	无

◆一路逃亡，在两座建筑物之间的桥梁上拿到第一个 Animus碎片（1/5）。刺杀完路上一名士兵后，爬梯而上，梯子上方左侧有Animus碎片（2/5）。

◆进入工厂后，需要不停过木梁桥，在最后奔向右方出口的时候，必须滑行出去，否则会被坦克乱枪扫死。出来后又是一段长跑，在过桥后的平台左侧，拿到Animus碎片（3/5）。

◆一路走，再次被坦克追逐，在使用吊钩来到近处后的平台上，拿到Animus碎片（4/5）。



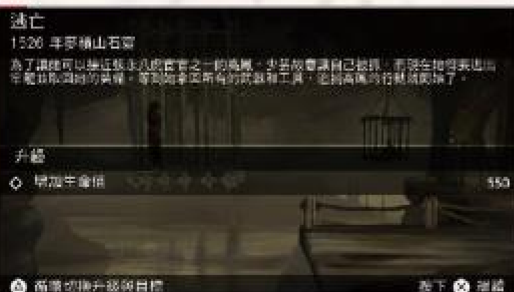
◆再次进入工厂，出来后滑行刺杀一名士兵，来到户外。此时需要使用绞盘将右上方的炸药桶放下，炸开障碍物后才能继续前进，坦克的扫射需要滑行来躲避。一路走来到一个四层架子处，躲开坦克的扫射来到架子顶层的狙击点处，对坦克进行狙击。



◆先射杀三名狙击手，再将坦克上的红色装置射破三次即可，接着移动到右侧第二个狙击点继续射击，同样是射三次红色装置。之后场地会发生一次破坏，走钢条来到近处可拿到最后的 Animus碎片（5/5）。然后往左走，登上之前四层架子左边的平台，发生爆炸。然后过红色管道到达对面狙击点，同样是破坏坦克装置三次，完成后观赏通关剧情。

中国篇

记忆序列1 逃亡



收集要素	Animus碎片6个
次要目标	救出刺客组织的线民洪立威

◆一路走，过了两名士兵来到红色绞盘前，转动绞盘开启右门。走过独木桥后看见一只狗，狗周围的红圈表示警戒范围，靠近时狗会吠叫吸引敌人注意。来到石像右边的坑前，别急着往右上跳，先收集下方的 Animus碎片（1/6）。再从右上平台走，来到很多石头夹层的区域，在最上层拿到 Animus碎片（2/6）。

◆接着右走，借助路上的藏匿处躲开士兵，当士兵头上出现眼睛标志时，表示他即将转头。来到一名士兵下方的夹缝处触发教学，获得哨子技能，作用是将士兵引到哨声响起的地方。继续走按照教学指示刺杀一名士兵并藏起尸体。接着右行，用笛子引开士兵，再穿过地缝进入房间，取回主角的暗器。爬上右边的梯子，刺杀掉士兵，将尸体藏进绿箱子，顺便收取一旁的 Animus碎片（3/6）。





◆继续左走，刺杀路上一名士兵，来到夹缝处触发教学：触碰屏幕左上角的符号启动鹰眼，可以看到士兵的行动路线。藏在门中待两名士兵走到右侧后再出来往左走，爬梯而上。再次触发教学：获得爆竹技能，能震晕士兵。左走来到梯子处，爬上后见到两名士兵，此时往左上的梯子前进可在亭子中拿到 Animus碎片（4/6）。

◆从亭子往右跳至墙梯，落在之前两名士兵的右边，继续前进。来到桥板处，下方有三名士兵，先站在最左边士兵的左上方吹哨引开其视线，再往右跳落在门前并藏进去，待另外两名士兵走后继续前进，路上拿回主角的剑，并完成教学。继续右走，推动蓝色绞盘开门，松开绞盘后门会自动下落，需要奔跑+滑行通过。来到重兵把守的监狱，入口站台下方有 Animus碎片（5/6）。

◆抓爬右侧的吊笼前进，通过右侧的独木桥到达对面。往左走，贴在外墙躲开一名士兵，在尽头拿到最后的 Animus碎片（6/6）。来到上方的小站台，使用爆竹炸晕左边的士兵，跳至右下方，跟着巡逻士兵走到第二道门并藏进去，待巡逻士兵不注意时刺杀最右边的士兵，拿到其身上的钥匙并救出在下面一层的目标人物，再右走至BOSS处，从背后将其刺杀。

记忆序列2 归来

收集要素	宝箱2个、Animus碎片9个、同步地点1个
次要目标	找回刺客卷轴

◆爬上楼梯右行，在尽头施展信仰之跃落至下方，再按照教学跳过下方的士兵继续走。来到下一波士兵前，蹲在绿坑中移动绕过，后面的士兵也用相同方法绕过。一路走触发教学，掌握在藏匿处之间移动的动作，在路上收集到Animus碎片（1/9）。继续前进再次触发教学，学会使用飞刀，射断右上方绑住吊桥的绳子后继续走。来到士兵处，射下吊物吸引敌人注意力，再迅速来到左下方收集Animus碎片（2/9），并藏于右边的绿坑，躲开敌人前进。

◆来到上方爬梯进小亭子，拿到Animus碎片（3/9），再射落吊物引开敌人，继续右行，来到新区域。在入口下方拿到Animus碎片（4/9）后爬梯而上，来到吊物附近。待下方两名士兵都走到吊物的左下方时，用飞刀打落吊物，吸引住下方共三名士兵的注意，再爬到士兵们的右侧，落至地面走人，前进不远后触发战斗教学。





◆继续右走，暗杀下方左侧的弩兵并拿到一旁的宝箱（1/2）。来到右边，利用吊绳到达对面，再右走出山洞，学会使用风鸣标，能引开敌人注意。继续前进，藏于草丛潜行，在尽头处利用吊绳到达对面。一路走，路上的吊桥可使用飞刀射落，过独木桥后，拿到刺客卷轴（1/3）和两个Animus碎片（6/9），其中上方的碎片建议贴在墙外去拿，可躲开狗。返回独木桥之前那边往右走，拿到另一个刺客卷轴（2/3），继续往右走能见到红梯上的第二座独木桥，先收集右侧的Animus碎片（7/9）和刺客卷轴（3/3）再回头过桥。

◆来到有鸟的地方，慢慢走过不要惊动它，在右边拿到Animus碎片（8/9），打开上层的门走出来。这里有弹药库可补充一下飞刀，射下吊桥来到对面，躲开敌人拿到最上层的宝箱（2/2）和右上角的Animus碎片（9/9）。往宝箱右边走，在道路尽头施展信仰之跃，本关结束。

记忆序列3 港口

收集要素	宝箱2个、Animus碎片14个、同步地点1个
次要目标	杀死三个圣殿骑士的线民

◆本关场地在船上，奔跑时地面会发出声响，蹲下移动即可消音。先进入船内，无视下方两名士兵一路走，推动绞盘后爬到上方，在站台的士兵前获得Animus碎片（1/14），再爬外墙绕过他，过独木桥，再次进入船内部。入口下方能见到宝箱（1/2），利用天花板和藏匿处躲开士兵即可入手。接着在船内的底层往右走至尽头，往上绕过几个士兵离开船内部。

◆走过左边两根船杆在船尾拿到Animus碎片（2/14）。接着往回走，爬至船杆顶的同步地点（1/1），施展信仰之跃。然后爬至右边的另一船杆顶拿到Animus碎片（3/14）继续右走，在路上的地面处又能拿到Animus碎片（4/14）。来到尽头处施展信仰之跃。

◆过独木桥，用飞刀射断右边绳子移动小船，再过独木桥。此时先往左走，利用风鸣镖引开左边士兵，杀死线民（1/3），再去右边区域，路上拿到Animus碎片（5/14）时顺手射断左方红线放下吊桥。继续走触发战斗教学，完成后右走绕到下方收集Animus碎片（6/14），再往左爬网前进，在众多敌人下面的三根小杆附近拿到Animus碎片（7/14），继续右走推动红色绞盘放下吊桥。

◆继续前进，在右下方绕过两名士兵，穿过夹缝捡到Animus碎片（8/14）。接着一直往上走，在最上面的鸟笼旁杀死线民（2/3），然后往右下走，拿到地上的Animus碎片（9/14），



过独木桥。潜入门内使用风鸣镖引开左边士兵，在门之间移动躲开一波敌人，在最上层杀死线民（3/3），然后贴着外围往下走，在两名士兵头上拿到Animus碎片（10/14），再右走，施展信仰之跃落至下方。

◆先别推绞盘，而是跳至左侧墙面，上去拿到宝箱（2/2），再从绞盘右侧贴墙走，收集桥上的Animus碎片（11/14），然后回来推绞盘，过两条桥。接着左走，经过三根水中杆子，顺手射断红线移动小船，然后再过一次桥射另一红线。一路右走来到放下吊桥的地方，在下方走过两条红色短独木桥，拿到Animus碎片（12/14），再回头过白色长独木桥，拿到另一个Animus碎片（13/14）。接着使用风鸣镖过一波敌人，来到绞盘处升起吊桥。此时下方有三名敌人，从最右边的敌人旁爬网下去，收集到Animus碎片（14/14），继续右走到达目的地。

记忆序列4 奴隶贩子

收集要素	宝箱2个、Animus碎片8个、同步地点1个
次要目标	释放谷大用私人的奴隶

◆这关可以使用抓钩在天花板上移动，一开始利用这新动作绕过两名士兵，下来一层分别往左右两边走各得一个Animus碎片（2/8）。接着返回上层通过天花板上第二层，在左边打开宝箱（1/2）。之后上到第三层，往右走，见到敌人时用抓钩从上方绕过。来到塔前，爬上去是同步地点（1/1），施展信仰之跃后来到城堡旁。

◆先往右走，下去一层躲开第一波敌人来到左下角，拿到Animus碎片（3/8）后再使用风鸣镖引开敌人救下一旁的奴隶（1/3）。接着一路右走，在右下方尽头拿到宝箱（2/2）。然后往上走来到风铃处，从风铃右边的墙上去，干掉上方左侧的士兵并拿到Animus碎片（4/8），再跳至右侧使用吊钩到达对面。

◆爬墙躲开红色关刀兵往左走，拿到尽头处上方的Animus碎片（5/8）。接着从天花板上右走，躲开两名士兵回到红色关刀兵处，从他右边的通道下去。在下方躲开士兵的视线救下奴隶（2/3）。再次返回关刀兵处，先往上再往右走，来到城堡侧面。

◆这里的士兵非常多，建议按照下→右→上方向走绕圈躲开中部的士兵。来到右侧上方时出现奖牌提示，此时先往左走拿到Animus碎片（6/8），再往右走爬墙而上，看见最后的奴隶与看守士兵。在士兵上方的小阁楼左侧吹哨引开他视线，迅速救下奴隶（3/3）后再对士兵使用爆竹来脱离。回到之前出奖牌提示处，翻一旁的窗进入走廊，往左走，翻墙到城堡侧面。进入屋内并利用柱子躲开一波士兵，来到左边爬墙而上，拿到Animus碎片（7/8）。接着翻窗出来往左走，利用藏匿处以及天花板躲开士兵，来到城堡另一个侧面。此时可见左边浮台上有士兵，从浮台下移动躲开他们的视线。经过数根红色杠子来到最左边，对站台上的士兵使用爆竹，继续往上走，就能见到走廊中的BOSS。

◆利用走廊的藏匿处前进，从右边窗户出来，爬墙至城堡侧面，再爬到上方的地面。从右侧有天花板的地面路段翻墙而下拿到Animus碎片（8/8）。接着回到地面往右走就能看见远处的BOSS。在天花板和外墙上移动，往上再往右走，躲开几个士兵来到BOSS背后并将其击杀。

记忆序列5 后果

收集要素	Animus碎片8个
次要目标	无

限时关卡，根据完成时间的长短评估风格等级。全程奔跑，使用滑行刺杀和跳跃刺杀干掉路上的敌人。8个碎片中大部分都能在路上看见，两个隐藏得较好的碎片所在地为船杆顶上、第一次施展信仰之跃后过独木桥到达对面的左侧。

记忆序列6 搜索

收集要素	宝箱2个、Animus碎片12个、同步地点1个
次要目标	为你陨落的兄弟们点五支蜡烛

◆这一关可以混进人群躲开敌人。一路走，在飞刀弹药库右边射下卷起的绳网，爬上去翻进小窗拿到Animus碎片（1/12）。跳至房间右侧墙上，继续射下绳网往上爬，来到塔楼顶的同步地点（1/1），再信仰之跃。

◆继续走见到楼上楼下两士兵，楼上的是新兵种火枪守卫，先不用管，下去一层在右侧点燃蜡烛（1/5），再回上层隐藏在行走的路人中跟着过城门。接着在前方爬墙而下，刺杀两名士兵拿到Animus碎片（2/12）后，往左走再刺杀一名，获得宝箱（1/2）。返回到地面继续走，藏在门中射下右边的网，躲开敌人爬网而上，翻窗入屋拿到Animus碎片（3/12），顺便点燃右边的蜡烛（2/5），再出窗左上拿到Animus碎片（4/12）。回到窗外爬着，看准时机躲开上面的士兵迅速翻上去拿到Animus碎片（5/12），再右走躲开士兵、射下绳网继续前进。

◆过独木桥拿到一个Animus碎片（6/12），继续走又是一个Animus碎片（7/12），在点亮第三支蜡烛（3/5）后，触发战斗教学。之后来到飞刀弹药库处，不要射右边的网，而是下去一层躲过士兵收集Animus碎片（8/12），再右走爬梯而上。之后潜进门中进行移动躲开各种士兵前进，触发教学，学会Helix冲刺。拿到右边Animus碎片（9/12）后翻窗而下，右走至尽头又拿到一个Animus碎片（10/12）。再爬碎片左侧的梯上去，往右走拿到Animus碎片（11/12）并点燃蜡烛（4/5）。接着爬上蜡烛左边平台上的红梯，往左走至尽头拿到Animus碎片（12/12），再射下碎片一旁的绳网并爬上去打开宝箱（2/2），点燃最后的蜡烛（5/5），最后返回碎片右边的红梯子处往上走，进入被翻滚的桶追赶的场景。逃至尽头施展信仰之跃，本关结束。

记忆序列7 阴蛇

收集要素	宝箱2个、Animus碎片9个、同步地点1个
次要目标	杀死魏彬的私人火枪保镖

◆过桥拿到Helix计量条后爬墙而上，遇到新种士兵铁盾守卫，尽量不要与他交战。潜行躲开一波带有铁盾守卫的士兵，来到第二波士兵前，利用藏匿处与草丛来到左边，爬墙而上往右走。使用风鸣镖引开一名俯瞰士兵，再在天花板上移动躲开两名士兵来到左侧的房间，上到建筑物顶层的同步地点（1/1），施展信仰之跃。接着走过左侧的桥到达对面建筑物，击杀二层的火枪保镖（1/3），再回到一层从左边爬墙而下，翻窗进入左边的走廊拿到Animus碎片（1/9）。

◆继续左走，利用外墙和藏匿处躲开士兵前进，拿到路上的Animus碎片（2/9）时顺手将一旁的火枪保镖（2/3）解决，然后爬墙来到左边的绞盘处。从绞盘右侧的梯子上去往左走，在士兵上方的浮台拿到Animus碎片（3/9）。在碎片左边的夹层获得宝箱（1/2）。从宝箱右边下来，爬外墙往左走，使用风鸣镖引开门前一名士兵，再爬墙到上方的稻草堆旁。接着左走到尽头干掉火枪保镖（3/3），爬墙而上到达楼顶获得宝箱（2/2），再施展信仰之跃落至稻草堆。





◆走进右门，用Helix冲刺躲过三名士兵后爬墙而上，在竹帘左侧拿到Animus碎片（4/9）。再从竹帘右下一层穿过狭缝进入一个房间，干掉房内的三名士兵拿到一层的Animus碎片（5/9），再从右边爬墙而上，进入上层的走廊。从走廊左侧的窗出来拿到Animus碎片（6/9），再往左上走，躲开地面的士兵们跳落至中间底部一扇门前拿到Animus碎片（7/9）。

◆继续往左往上走，来到建筑物顶层。再往右走能拿到两个Animus碎片（9/9），最后刺杀下方的BOSS，本关结束。

记忆序列8 猎杀

收集要素	宝箱2个、Animus碎片11个、同步地点1个
次要目标	摧毁高塔

◆利用藏匿处躲开经过的几波士兵，来到最右边的房间内，使用抓钩爬天花板来到屋顶的同步地点（1/1）。跳下到右侧的草丛中，躲开士兵视线来到左侧房间打开宝箱（1/2），再回头一直右走。在右侧使用绳镖到达对面，见到桥上有多名士兵。前往士兵们左边的高塔，点燃里面的炸药并在限定时间内逃出。塔内二层外侧木板下和房内炸药桶旁各有一个Animus碎片（2/11）。

◆摧毁的高塔引开了部分桥上的敌人并打开了桥右的闸门。往桥右前进，在第一个弹药库左边的桥外墙爬到桥顶，能在亭子左端拿到Animus碎片（3/11）。回到桥上继续右走，在两个鸟笼左边的墙外侧爬到桥顶，在亭子中的绿坑蹲伏，躲开士兵打开宝箱（2/2），再从宝箱右侧的楼梯下到桥底，使用暗器引开士兵的注意，拿到一旁的Animus碎片（4/11）。同样的方法回到桥顶，通过亭子一直右走，也能发现一个Animus碎片（5/11）。回到桥右侧的桥底，射断绑住小船的绳子，再落到小船上往右走进入通道。通道内有Animus碎片（6/11）。





◆从通道右侧大石左边的梯子上去，混入人群中走过城门。在城门右侧的梯子下到通道，又有Animus碎片（7/11）。回到地面，藏于人群中，趁机爬上建筑物二层走廊，在走廊左侧拿到Animus碎片（8/11）。再从走廊外墙往右走，在最右侧回到走廊中，再翻右边的窗出来，进入一个房间拿到Animus碎片（9/11）。

◆右走来到一座有三层的建筑中，士兵十分多。利用藏匿处、天花板和外墙躲开士兵们，来到一层右侧拿到Animus碎片（10/11）。来到三层左边，通过绞盘打开上方的门，通过门通道来到右侧，过钢丝到达近处的走廊，在走廊左侧拿到Animus碎片（11/11）。从走廊右侧的窗户出来，进入右边的建筑物，触发剧情。

◆走过钢丝到达对面第三层，藏于门中躲开一波士兵，接下来就是刺杀7名士兵的任务。第三层的士兵中要优先解决掉圆圈视野的士兵，合理利用滑行刺杀以及藏匿刺杀即可。第二层优先解决战斗力高的关刀士兵。

记忆序列9 老朋友

收集要素	宝箱2个、Animus碎片16个、同步地点2个
次要目标	拯救宾妃

◆施展信仰之跃落至下方稻草堆。出来后沿着外墙经过几名士兵（可用风鸣镖引开他们注意），来到右边爬墙而上。在屋顶下面一层的右侧拿到Animus碎片（1/16）。接着躲开屋顶的一名士兵来到同步地点（1/2），施展信仰之跃落至下方。

◆利用柱子和竹帘躲开敌人前进，爬上右边的红墙，跳到建筑物二层。利用窗外墙经过右方两名士兵，来到建筑物一层。在天花板上移动躲开圆圈视野的士兵并拿到一个Animus碎片（2/16），来到左侧房内，干掉房内的守卫，救下宾妃（1/3）。接着从一层最左边出去，右行。



◆利用柱子与草丛来到右边，爬墙上建筑物。右转爬到建筑物正面，在下方有个宝箱（1/2）。接着来到建筑最上层，使用飞刀射断右侧的红绳放下木梁桥，过桥后爬上木架顶层，再次过桥，到达对面建筑物。从建筑物右边的空地上拿到Animus碎片（3/16），接着回到建筑物左侧的木架处，躲开下方的敌人跳到地面，利用柱子和草丛潜行，来到右边爬墙而上。

◆无视墙上的俯瞰士兵来到右上空地，右走进入屋内拿到Animus碎片（4/16）。再回到空地中间，爬墙而下，落到地面。往右走，利用藏匿处以及草丛躲开士兵的视线（士兵十分多，觉得困难可使用暗器），在中间有士兵站着的木架下拿到Animus碎片（5/16）。来到右上角的房间将守卫干掉，救下宾妃（2/3）。

◆爬窗而出，一直爬到建筑物右侧，落下地面。此时左侧藏匿处前有Animus碎片（6/16），藏匿处右边有梯子下去，从敌人站台下拿到另一个Animus碎片（7/16）。接着回到地面继续右行。在俯瞰士兵下方的站台上有Animus碎片（8/16），在最右侧的木架上也有Animus碎片（9/16）。拿齐碎片后利用站台来到俯瞰士兵所在的空地，爬右侧的木架而上，过了桥后抵达同步地点（2/2）。



◆施展信仰之跃落至下方，往右走，在一个亭子的天花板上拿到一个Animus碎片（10/16）。通过亭子右边的桥到达对面，往左走拿到Animus碎片（11/16）。接着爬墙而上，来到圆圈视野的巡逻士兵附近拿到另一个Animus碎片（12/16），继续爬墙右走。等右下方的巡逻士兵离开时迅速跳到地面，进入左边的房间，将守卫干掉，救出最后的宾妃（3/3）。

◆往右走经过一座建筑物，过桥后能看见一根红绳吊着木板，从木板下方蹲下左走，能在尽头的站台上拿到一个宝箱（2/2）。再回到红绳处使用飞刀将其射断，爬木板而上，跳到右侧的建筑物上，进入该建筑物内可拿到Animus碎片（13/16）。往建筑物右边继续前进，路上有很多敌人，借助藏匿处以及草丛躲开，必要时使用Helix技能。来到最右侧爬梯而上到达第二层。在第二层最左边有Animus碎片（14/16）。爬碎片右边草丛旁的墙继续前进，来到另一座建筑内的走廊。利用竹帘和窗外墙右走，从俯瞰士兵左边的窗中翻进建筑，吹口哨吸引其注意力后迅速翻出来，爬墙右走。

◆来到右侧的地面，利用天花板与墙躲开两名聊天士兵，在他们右边拿到Animus碎片（15/16），然后回到墙上继续往上爬。在上层碰见的士兵同样可以在天花板上移动躲过。来到建筑物左侧面，跳到左边小亭子的顶上，顶下有两名士兵以及最后的Animus碎片（16/16），趁士兵不注意时拿到碎片，再迅速爬到天花板上离开（站在碎片左一点的地方上天花板，否则容易被士兵视线扫到）。从亭子顶左跳到建筑物上，爬到顶层，过桥进入屋内，本关结束。

记忆序列10 魔头之火

收集要素	Animus碎片5个
次要目标	无

◆一开始就是BOSS战。使用飞刀射断上方的红绳，使得落下的吊灯砸中BOSS两次，再补刀即可。

◆接下来就是在火海中逃出生天。往右走，在红杆子上拿到第一个Animus碎片（1/5）。

◆路上的士兵可用滑行刺杀迅速干掉，来到石像处拿到Animus碎片（2/5）。

◆从建筑物左上的小窗口出来，爬墙而上，在顶层施展信仰之跃落下。出稻草堆后刺杀右边几名士兵，启动架子上的绞盘打开闸门，再从架子跳到闸门上，爬门而上。一路右走，在小窗口前拿到Animus碎片（3/5）。

◆继续前进，在路上的木桶旁拿到Animus碎片（4/5），在最后木架前的红杆子上拿到Animus碎片（5/5）。逃亡到尽头，施展信仰之跃后完成本关。



记忆序列11 背叛

收集要素	宝箱4个、Animus碎片12个、同步地点3个
次要目标	刺杀蒙古侦察兵

◆一开头就是同步地点（1/3），施展信仰之跃落至下方。补充一个Helix道具后右行，使用Helix冲刺躲开俯瞰士兵和圆圈视野的士兵，路过一条通往对面的桥（先不过桥），在最右边见到宝箱（1/4）。宝箱旁有蒙古兵（1/4），等另一个士兵往右走时干掉蒙古兵并将尸体藏到宝箱旁的箱子中，然后返回过桥。接着右走，使用风鸣镖引开红杆子旁的士兵的视线，爬上红杆子跳到右边站台上。右边木架下有个死盯着这边的士兵，同样使用风鸣镖引开，再迅速来到木架顶拿到Animus碎片（1/12）。

◆在木架顶一直往右跳，来到建筑物旁。在建筑物一层左侧墙上吹口哨引开最左边的士兵，再爬到建筑物正面，翻进去，上天花板来到第二层。第二层看准时机即可爬墙到第三层，拿到Animus碎片（2/12）。接着翻出右边的窗，是一个同步地点（2/3）。施展信仰之跃落至稻草堆，出来右走进入走廊。利用柱子和天花板躲开敌人，从右边红杆子上第二层。这层有三个士兵，左边两士兵在聊天时躲到一旁的柱子处，等他们去巡逻时拿到附近的Animus碎片（3/12），趁着往右走的士兵还没回头迅速爬上红杆子，跳到左边的站台并藏进柱子处。躲开站台的敌人跳到左侧墙壁上，过了墙上狭缝下来又有Animus碎片（4/12）。接着上第三层，从右侧门口出去。

◆从红杠子下来，走进右边的建筑物。先翻到下层的天花板上，使用风鸣镖引开下方士兵的视线，从左侧的窗口翻出，来到下面一层。接着在藏匿处之间移动，躲开士兵来到右侧，转





动绞盘放下城门，再从绞盘右边的窗口翻出拿到Animus碎片（5/12）。之后往上爬至平台，再往右走，在路上的隐匿处使用Helix冲刺躲开几名士兵。然后过桥，绕个大圈来到建筑物正面。

◆躲开敌人翻上建筑物第三层，干掉蒙古兵（2/4），并拿到宝箱（2/4）。回到建筑物第一层，从天花板上右走，经过桥底时拿到一个Animus碎片（6/12），来到右边的建筑物。躲开士兵的视线来到建筑物一层，躲进藏匿处，靠近蒙古兵（3/4），吹口哨将其引来并刺杀。接着爬上第三层，从右边窗口出来是一个同步地点（3/3），施展信仰之跃下来，右走进入建筑物。

◆来到最上方中间处，从红杠子滑下来能见到两个红色吊物之间有Animus碎片（7/12），跳到右侧的墙体，移动一点距离后再跳到吊物上即可获得。从吊物上跳至左侧站台，躲开士兵从左边的窗口翻出，来到下面一层。利用外墙和藏匿处来到该层右侧，转动绞盘放下桥梁。从绞盘前的窗口出来，从桥底过桥，用风鸣镖引开桥上的士兵们，在桥底右侧翻到桥上，继续右走。

◆爬窗外的红杠子到上层。在隐匿处使用Helix冲刺来到左侧，启动绞盘放下吊物，爬上吊物，从右边的门口离开。来到一处三层的站台，士兵十分多，利用外墙以及天花板来到顶层，拿到Animus碎片（8/12）和宝箱（3/4）。接着跳到右边的建筑物，在里面拿到宝箱（4/4）。在建筑物底层跳到红杠子上，继续前进。来到两层木架处，躲开士兵，在木架底部拿到Animus碎片（9/12），再利用右边的红杠子跳到木架顶，过独木桥到达对面的建筑物前。

◆翻窗进入建筑物，通过左边狭缝拿到一个Animus碎片（10/12）。继续左走，从窗口出来上二层。利用藏匿处和天花板躲开敌人抵达上层的绞盘处，启动绞盘升起左边吊物。接着返回二层右走，躲开敌人来到右侧三层，刺杀一名蒙古士兵（4/4）并启动转盘，升起右边吊物。从绞盘左边窗口出来，来到绞盘上层获得Animus碎片（11/12）。回到建筑物内的左侧，在最上层的窗口进入顶层，爬吊物右走，路上拿到最后的Animus碎片（12/12），来到右边建筑处触发剧情。

记忆序列12 复仇

收集要素	Animus碎片3个
次要目标	无

◆一路逃亡，触发“跟上张永”的任务后，在建筑物内刺杀两个士兵，从右侧爬墙而下拿到Animus碎片（1/3）。接着往上走，从最上层右边的红杆子滑下去，再使用吊钩来到近处，继续前进。

◆在后面从梯子上刺杀下方一名士兵后，来到右边爬梯而上，看见一名红衣士兵，他右边的小房间有Animus碎片（2/3）。拿到碎片后出来干掉红衣士兵，然后往上再往右走，来到亭子中的绞盘处。启动绞盘引开部分士兵的注意力，再从绞盘左边的红杆子上到亭子顶部，施展信仰之跃落至稻草堆。

◆吹口哨将稻草堆一旁的士兵引过来并刺杀，从右侧梯子下去，拿到Animus碎片（3/3）。从碎片旁的独木桥来到近处，启动右边的大炮射击对面城楼。接着过独木桥到达对面，往上走，刺杀掉剩下的士兵，在顶层右侧刺杀目标人物。



奖杯攻略

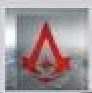
白金路线

奖杯总数	55	铜杯	43	银杯	10	金杯	1	白金	1

白金难度	7/10
白金所需时间	50 小时以上
在线奖杯	无
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

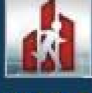
本作白金的难度较高，不少奖杯对指定关卡有特殊要求。三个篇章的难度从低到高为：中国、印度、俄罗斯，建议在一周目完成所有次要目标以及全收集、全鬼影，二周目完成刷刷刷的奖杯。由于本作在闯关中会频繁地自动保存进程，被杀后自动复活在附近，因此需刷刷刷的奖杯皆可使用S/L大法：故意被杀死，在同一段场景内反复刷。

 
刺客大师
取得条件：获得所有《Assassin's Creed Chronicles》的奖杯

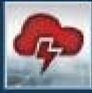
 
编年完成
取得条件：完成《Assassin's Creed Chronicles》的《China》、《India》与《Russia》

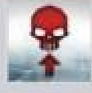
 
展开复仇
取得条件：在《Assassin's Creed Chronicles: China》刺杀高凤

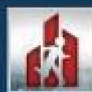
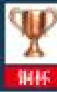
 
刺客归来
取得条件：完成《Assassin's Creed Chronicles: China》

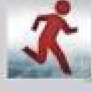
 
注定如此
取得条件：完成所有《Assassin's Creed Chronicles: China》强化版和超难强化版的所有记忆

 
完美主义者
取得条件：在《Assassin's Creed Chronicles: China》的每个记忆中达到最高分数与最快时间

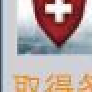
 
我谁都不怕
取得条件：在《Assassin's Creed Chronicles: China》Helix刺杀杀死100名敌人

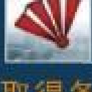
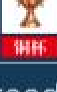
 
攻其不备
取得条件：在《Assassin's Creed Chronicles: China》滑行刺杀25名敌人

 
隐形的女子
取得条件：在《Assassin's Creed Chronicles: China》以鬼影金牌躲过巡逻30次

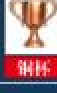
 
被你们发现了……
取得条件：在《Assassin's Creed Chronicles: China》逃离警戒30次

 
跟火比快
取得条件：在《Assassin's Creed Chronicles: China》于5分钟内逃离燃烧的港口

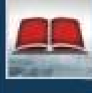
 
毫无损伤
取得条件：在《Assassin's Creed Chronicles: China》的记忆序列8遇到埋伏时刺杀所有敌人且未受到任何攻击

 
嫔妃拯救者
取得条件：在《Assassin's Creed Chronicles: China》的记忆序列9中拯救所有嫔妃

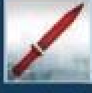
 
隐匿大师
取得条件：在不被发现的情况下完成《Assassin's Creed Chronicles: China》的记忆序列11

 
无所牵挂
取得条件：在《Assassin's Creed Chronicles: China》中藏匿50具尸体

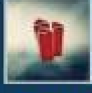
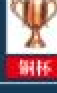
 
闪亮亮
取得条件：在《Assassin's Creed Chronicles: China》收集到所有Animus碎片
奖杯说明：详见前文“流程攻略”部分。

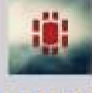
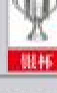
 
讲个故事给我听
取得条件：在《Assassin's Creed Chronicles: China》开启所有卷轴宝箱
奖杯说明：详见前文“流程攻略”部分。

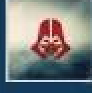
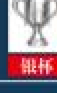
 
死无对证
取得条件：在《Assassin's Creed Chronicles: China》刺杀100名敌人
奖杯说明：不被敌人察觉的情况下刺杀100名敌人。

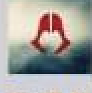
 
战无不克
取得条件：在《Assassin's Creed Chronicles: China》战斗中杀死100名敌人
奖杯说明：被敌人发现的情况下，正面交战并杀死100名敌人。

 
自相残杀
取得条件：在《Assassin's Creed Chronicles: China》让50名敌人受到来自其友军之发射物的伤害
奖杯说明：推荐在记忆序列7中，于远程攻击士兵之间来回移动使他们互相攻击。

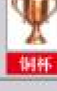
 
渗透者
取得条件：在《Assassin's Creed Chronicles: India》完成记忆序列1

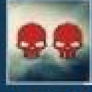
 
结束了吗？
取得条件：在《Assassin's Creed Chronicles: India》的每个记忆中达到最高分数与最快时间

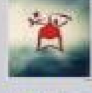
 
非比寻常的刺客
取得条件：完成《Assassin's Creed Chronicles: India》且没有杀死任何人

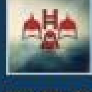
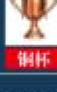
 
匿踪大师
取得条件：完成《Assassin's Creed Chronicles: India》超难强化版且未被发现

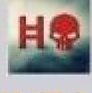
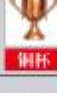
 
小偷
取得条件：在《Assassin's Creed Chronicles: India》中未被发现的情况下扒窃或搜刮100个敌人

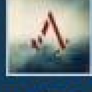
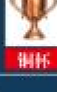
 
烟雾蒙上了他们的眼
取得条件：在《Assassin's Creed Chronicles: India》使用烟雾弹通过100个敌人

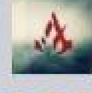
 
一箭双雕
取得条件：在《Assassin's Creed Chronicles: India》多重击杀200个敌人

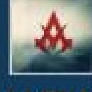
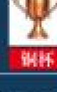
 
让我倒下
取得条件：在《Assassin's Creed Chronicles: India》击晕100名敌人

 
一瞬间消失
取得条件：在《Assassin's Creed Chronicles: India》使用 Helix 混入绕过100名敌人

 
不留痕迹
取得条件：在《Assassin's Creed Chronicles: India》使用 Helix 之刃处理掉100名敌人

 
成为鬼影
取得条件：在《Assassin's Creed Chronicles: India》达成鬼影金牌风格评分30次

 
成为刺客
取得条件：在《Assassin's Creed Chronicles: India》达成刺客金牌风格评分30次

 
无声无息
取得条件：在《Assassin's Creed Chronicles: India》达成无声者金牌风格评分30次

 
不间断的连击
取得条件：在《Assassin's Creed Chronicles: India》的任何记忆序列中获得最高的分数加成，并保持此加成进行两个以上的章节

快速营救
铜杯
取得条件：在《Assassin's Creed Chronicles: India》的记忆序列3中，于5分钟之内救出哈米德

比光速还快
铜杯
取得条件：在9分钟内完成《Assassin's Creed Chronicles: India》的记忆序列4

顶尖射手
铜杯
取得条件：在《Assassin's Creed Chronicles: India》的记忆序列8中清除所有迫击炮的守卫，且未受到任何伤害

比大象还快
铜杯
取得条件：在7分钟内完成《Assassin's Creed Chronicles: India》的记忆序列9

最后一次
铜杯
取得条件：完成《Assassin's Creed Chronicles: Russia》记忆序列1

女孩还活着
铜杯
取得条件：完成《Assassin's Creed Chronicles: Russia》记忆序列3

靠她自己
铜杯
取得条件：完成《Assassin's Creed Chronicles: Russia》记忆序列6

选择
铜杯
取得条件：完成《Assassin's Creed Chronicles: Russia》记忆序列8

成为鬼影
铜杯
取得条件：在《Assassin's Creed Chronicles: Russia》达成鬼影金牌风格评分30次

成为刺客
铜杯
取得条件：在《Assassin's Creed Chronicles: Russia》达成刺客金牌风格评分30次

无声无息
铜杯
取得条件：在《Assassin's Creed Chronicles: Russia》达成无声者金牌风格评分30次

仁慈射手
铜杯
取得条件：在《Assassin's Creed Chronicles: Russia》的记忆序列7中，于奥列洛夫狙击的部分不杀死任何敌人
奖杯说明：瞄准敌人的下半身射击即可。开鹰眼查看被射敌人，若呈黄色状态则不被算入杀死人数中。

我的兄弟们
铜杯
取得条件：在《Assassin's Creed Chronicles: Russia》完成记忆序列8和9但不杀死任何人

双眼之间
铜杯
取得条件：在《Assassin's Creed Chronicles: Russia》爆头100名敌人

震惊
铜杯
取得条件：在《Assassin's Creed Chronicles: Russia》电击25名敌人

足智多谋
铜杯
取得条件：在《Assassin's Creed Chronicles: Russia》同时电击3名敌人
奖杯说明：在俄罗斯篇的记忆序列8中可轻松刷得。

一瞬间消失
铜杯
取得条件：在《Assassin's Creed Chronicles: Russia》于25名敌人身上使用Helix之刃

魅影列车
银杯
取得条件：在《Assassin's Creed Chronicles: Russia》中以未惊动敌人的情况下完成记忆序列4

分道扬镳
银杯
取得条件：完成《Assassin's Creed Chronicles: Russia》

连段大师
银杯
取得条件：在《Assassin's Creed Chronicles: Russia》不失去任何一次分数连段完成除了记忆序列1之外的任何一个记忆序列

真正的刺客
银杯
取得条件：在未惊动任何敌人的情况下完成《Assassin's Creed Chronicles: Russia》超难强化模式
奖杯说明：在俄罗斯篇中全关卡不杀敌（目标人物以及鹰眼中显示黄色的人物除外）、不被发现。







PSV	进击的巨人		Koei Tecmo Games
进击の巨人		日版	1～4人
2016年2月15日	对应PSV TV		6480日元
ACT	动作	本文对应游戏版本：1.01	

本作从公布之初就成为了关注的热点，除了是因为改编自热门动漫外，由ω-Force小组开发非“无双”类ACT也是一大看点。游戏系统完美地重现了“立体机动装置”，玩家需要灵活地与巨人周旋，抓住转瞬即逝的时机砍向后颈。3月24日更新的1.01版补丁追加了四人在线联机的功能，让高难度下的战斗也有了“共斗”的感觉，而官方中文版也已确定将于6月2日上市。

文 苍穹　协力 哲勒　美编 Juxi

基础篇

基本操作

按键	功能
左摇杆	（轻推）步行/（重推）跑动
右摇杆	镜头转动/（战斗状态）切换锁定部位
方向键←/→	选择道具
方向键↑	使用道具
方向键↓	变更队伍方针
△	攻击
□	立体机动/（战斗状态）射出缆绳
×	跳跃/（空中）喷射
○	补给/邀请成为同伴/上马/使用炮台/（长按）下马或离开炮台
L	镜头重置/（战斗状态）切换攻击对象
R	进入或解除战斗状态
Select	挑衅
Start	显示情报画面
点击屏幕右侧地图	切换地图显示
点击屏幕左下狼烟槽	发动决战狼烟/变身成巨人（艾伦特有）

注：在过场动画和剧情对话时，连点两下Start键可以快速跳过。

画面介绍



◆战斗画面

①巨人情报。
②战况槽，人类（蓝色）与巨人（红色）的战况对比。
③小地图，点击可在两种比例中切换。
④锁定标志。
⑤资材标志。
⑥队伍情报。
⑦角色情报。

◆巨人情报



①巨人各部位的情况：红色表示当前锁定部位；黑色表示部位已破坏；有金色矿物标志的表示该部位破坏后可得到资材。
②锁定部位的名称和血槽。
③弱点图标：表示闪光弹、音响弹对此巨人有无效果。
④眼睛图标：表示巨人已发现并锁定玩家。

◆角色情报



①**角色头像**：头像边出现红色效果表示受到伤害，本作并没有直观的体力槽，只能通过角色头像和画面四周的血迹效果判断。
②**狼烟槽**：蓄满后点击触摸屏即可发动决战狼烟，头像下方的黄色块表示已发动过狼烟的次数。
③**所持道具**：数字为绿色时表示已到达上限。
④**瓦斯槽**：当前瓦斯罐的残余气体量。
⑤**刀刃槽**：当前刀刃的耐久度残余量。
⑥**加速槽**：角色陷入濒死状态时显示，每发动1次加速时间消耗1条，左侧的绿色数字表示残余使用次数。

目标图标

本作的地图很大，小地图上会用各种图标提示玩家，场景中的图标上方还会以数字表示目标距离玩家多少米。图标的具体含义请参看下表。

图标	解释
	人类
	任务目标相关的人类
	败北条件相关的人类
	巨人
	任务目标相关的巨人
	胜利条件相关的巨人
	奇行种
	任务目标相关的奇行种
	胜利条件相关的奇行种
	主任务的信号弹
	副任务的信号弹

图标	解释
	主任务目标地点
	副任务目标地点
	队伍成员
	发现并锁定玩家的巨人
	应该优先攻击的目标
	补给兵
	回复药
	瓦斯罐
	刀刃
	闪光弹
	音响弹
	火炎瓶
	炮台
	防卫设施
	马
	陷阱

移动篇

步行

推动左摇杆，让角色朝一个方向移动几步后就会自动进入跑步状态，相比《无双》游戏中的步行速度快不少。但是由于本作的地图很大，且巨人的攻击判定范围广，步行一般只在需要小范围调整位置的情况下使用，如靠近同伴、拾取道具、登上炮台等，并不适合用来在战斗中与敌人周旋。

立体机动

“立体机动装置”是原作中的一个重要设定，有了它才能让人类拥有超高的机动性，从而向体型相差悬殊的巨人们发起反攻。在移动中按□键就能向附近的物体射出缆绳，将角色拉到空中。在半空中可以继续用□键钩住其他目标向前方移动（长按□键即可），按×键则能消耗瓦斯进行喷射，从而实现高速移动。一般角色在腾空后只能喷气一次，有“连续ダッシュ”技能的角色可以连续发动两次喷射冲刺。



此外，在墙壁、岩壁等垂直场景时，按住□键可以利用缆绳的拖动向上方垂直行走。

当画面中出现⊘这种禁止图标时表示周围没有能钩住的目标，或是由于场景遮挡等情况导致缆绳无法命中当前锁定的目标。

骑马



除了城镇、森林等场景外，本作还有在广阔的平原上展开的战斗。一望无际的平原往往只有零星的树木和散落的建筑，无法像其他场景那样连续使用立体机动装置，这时就要借助军马展开高速移动了。靠近军马后按○键上马；骑乘状态按×键可进行冲刺，但需要消耗马的耐力槽，不冲刺时耐力槽自动回复，而骑马跳跃是自动的；下马则需要长按○键。军马会自动跟着玩家控制的角色跑，不需要按键“叫马”，但也不能骑其他人的马。（少数情况下马匹有可能会因为卡在场景中，暂时无法靠近玩家。）

战斗篇

战斗状态

当附近有巨人时屏幕上会出现黄色菱形的提示，按R键角色就能进入锁定目标的战斗状态。小型巨人只有后颈一个锁定位，大型巨人除了后颈外，还有四肢可供锁定。通过右摇杆选择好部位后按□键射出缆绳，命中敌人的身体后锁定框下方会出现一条蓝色的半圆形槽，表示缆绳的耐久，一旦该槽耗尽，缆绳就会崩断。如果角色和巨人之间的缆绳被树木、建筑或是其他巨人碰到也会崩断，需要重新发射。在利用缆绳锁住敌人的状态下，推动左摇杆能以锁定部位为圆心展开左右移动，按×键则能消耗瓦斯进行喷射，用来加速或是回避。



攻击判定&断肢

用缆绳钩住敌人的部位后，松开左摇杆时角色就会自动进入向巨人突进的状态，经过一定距离后加速会出现喷气特效，此时按△键就能对部位展开攻击。如果此阶段按×键消耗瓦斯喷射，也能在短时间内提升速度，避免距离不够、加速不足的情况出现。切记对巨人造成巨大伤害的重要前提是：①准确命中锁定部位；②有足够的加速度。如果攻击被其他部位挡到就会出现“部位に命中せず”的提示，攻击时的速度不够快则会出现“加速不足”的提示。只有在加速充分、准确命中锁定部位的情况下，才会弹出红色的伤害数值，因此出刀的角度和速度都至关重要。

由于巨人拥有超强的再生能力，受到的伤害会缓缓回复，惟有对后颈造成严重损伤后才能将其击倒。一般巨人锁定后颈时要从上方、侧方或后方攻击才能准确命中，小型巨人即使从正面也可以切掉后颈肉（只要不撞在它脸上）。不过巨人们绝不是傻傻地站在原地任人类宰割，它们的视线往往会紧跟玩家，此时可以采取断肢战术——先集中攻击对方的四肢，巨人被断肢后会有一段时间的硬直，腿被切断后行动和转身速度都会大幅下降，双手被切断就无法再抓向周围的人类。对于带有资材的部位，也只有断肢后才能得到相应的“部位破坏报酬”。



防御部位

部分巨人在一开始是无法命中后颈的（锁定框出现×号标记），需要先破坏其双臂或双腿的防御部位，才能够攻击到后颈。防御部位的圆形框以黄色表示，非防御相关的部位则往往会带有资材，比如双腿有资材，那么切断两只手臂就能解除后颈的防御效果，反之同理。

注意，巨人的断肢在一段时间过后也是能够恢复的，因此战斗一定要追求速战速决。先断肢再削后颈固然是最稳妥的打法，但是速度较慢。在要求快速杀敌的场合，不妨第一时间锁定后颈，并以连续喷射来快速绕到巨人侧面或后方，一击命中弱点。对于后颈有防御的巨人也可以用闪光弹、音响弹来暂时解除效果。当然这些战术都需要消耗不少瓦斯和道具。



濒死&加速时间

一旦被巨人抓住，屏幕中央会出现按△键挣脱的提示，外围还有一绿、一红两圈圆形槽。玩家连打△键的速度越快，绿色的连打槽减少得也越快，只要在红色的捕食槽清空前率先清空连打槽，就能切断手指、顺利挣脱，否则会被巨人吃掉。如果在被抓住的时候同伴及时对巨人发动了攻击，同样能够挣脱。有“战术眼”技能的角色在被巨人抓住时，按○键指挥同伴攻击也能自救。

被巨人抓住或是受到其他巨大伤害后，角色就会陷入濒死状态，移动速度大幅下降，且不能进行跳跃。除了立即使用回复药外，这种状态经过一段时间也会自动解除。当角色处于濒死状态时受到敌人的攻击会自动触发加速时间（**アクセルタイム**），在头像下方的加速槽清空前，周围的一切动作都会变慢，玩家有充足的反应时间来躲避致命攻击。但要注意，加速槽左侧的数字表示触发加速时间的次数限制，一旦耗尽就无法再使用。如果顺利解除濒死状态，加速时间的使用次数也会得到重置。



辅助道具&补充

瓦斯和刀刃都是作战中非常关键的消耗品，没有瓦斯就无法进行喷射，刀刃槽耗尽则无法发动有效攻击，需要通过←/→键来选择道具，并按↑键进行更换。注意这个更换动作需要一定的时间，而且过程中角色并不是无敌状态，因此要格外小心。

在战场上靠近补给兵后按○键就能得到道具补充，全部消耗品的数量+1（少数情况下只补给单一一种道具，但数量往往更多）。补给兵也有可能遭到巨人的袭击，因此要尽量确保他们的安全。一些NPC在战死后，调查他们的尸体也能得到一种消耗品作为补充。当角色处在骑乘状态时，更换瓦斯罐、刀刃并不会影响移动，捡起道具的速度也更快。

随着进击模式流程的推进，还能逐渐解锁几种辅助道具，具体的功能如下。

闪光弹：使巨人暂时失明，进入硬直状态的同时解除后颈的防御状态。但对通过声音搜索人类的巨人无效。

音响弹：使巨人暂时失聪，进入硬直状态的同时解除后颈的防御状态。但对通过视觉搜索人类的巨人无效。

火炎瓶：攻击的同时烧掉体毛，与兽之巨人对抗的必需品。准确命中其他巨人的各部位也能造成伤害。

同伴指挥

在战场上靠近人类同伴后，有“连れて行く”字样的都可以按○键邀请其加入队伍，最多能有4名同伴同行。一旦巨人抓住NPC，在它下手捏死人类前对任意部位造成伤害皆可令巨人松手，救下陷入危机的同伴。同伴人数增加后，一齐攻击的威力也会提高，部分同伴还会在玩家站定不动时赠予消耗型道具。队伍人数超过上限后，在有新同伴加入时可按方向键的↑/↓/←/→选择一人替换，而通过完成副任务或主线流程加入的角色，则会自



动顶替掉大众脸同伴。同伴有C、B、A、S的评级，级别越高战斗力越强。按↓键可以切换小队当前的作战方针，具体如下。

散开： 自动攻击周围的巨人。

护卫： 守护我方重要的目标。

集中： 在玩家的攻击过后，一齐攻击锁定的巨人，发动过后需要一段冷却时间。

命令： 有“战术眼”技能的角色特有，能按○键对同行的士兵下达命令，让他们攻击自己目前锁定的目标。命令过后需要一段冷却时间。

炮台&陷阱



场景中有时还有特殊的设施供玩家使用，完成副任务后也有机会追加这些设施，具体功能如下。

炮台： 按○键操作，左右摇杆皆能用于瞄准，按△键即可发炮，装填弹药需要一段时间。大炮的攻击力很高，但发射速度较慢，瞄准需把握提前量。当残弹数为0后，长按○键离开炮台就会自动回复残弹数。

陷阱： 引诱巨人走到陷阱上自动触发，对腿部造成巨大伤害，使其无法行动。

捕获装置： 进击模式第2章第3话“巨人捕获作战”特有，把巨人引诱到指定地点后自动触发并捕获，一般的战斗没有机会用到。

决战狼烟

玩家成功破坏巨人的部位后，就能积攒狼烟槽，而当完成副任务时，也能令狼烟槽直接攒满。点击屏幕左下角的狼烟槽即可发动“决战狼烟”，狼烟槽徐徐减少的同时强化角色的全部能力，回复一定量的瓦斯槽、刀刃槽和体力，并能召唤援军协助作战。在此效果中，瓦斯槽和刀刃槽是不会消耗的，因此玩家可以尽情地使用喷气冲刺，但是角色并非无敌，依旧有被巨人抓住的可能。



战斗中每发动1次决战狼烟，角色头像下方的旗帜就会亮起1部分色块。决战狼烟的持续时间会随着发动次数的增多而延长，出现的援军数量也会因此增多，最多可积累4段。

巨人化

主人公艾伦特有的能力，在进击模式前3章的特定关卡会根据剧情变身，进入终章后“决战狼烟”则会自动改成“变身巨人”的效果。巨人化后头像边会出现绿色的体力槽和黄色的怒气槽（レイジゲ-ジ），怒气槽随着攻击不断积蓄，用于发动强力的必杀技。具体的操作如下表。



按键	功能
□	通常攻击
△	投技攻击
×	回避，回避中按□键为突进攻击
×长按	跳跃，在空中按□键为下落攻击
○	消耗怒气槽发动愤怒攻击（レイジアタック）
R	锁定讨伐目标/解除锁定
L	切换锁定目标

艾伦在变成巨人的瞬间也有伤害判定，因此可尽量冲到巨人堆里再变身。当以巨人形态对抗女巨人、铠之巨人等特殊巨人时，把对方打入气绝状态后靠近会出现“ぶつ杀す”的提示，按○键即可发动强力的追击。

巨人特性

一般巨人： 优先追击眼前的敌人，受到攻击或挑衅后会转移目标。除了小、中、大型的区别外，还有胖或瘦的体型之分。瘦的巨人转身和移动速度快，绕背相对困难，而胖的巨人肥硕的肚子很容易挡住玩家对双手的攻击。

奇行种： 思维和行动方式相对诡异的巨人，一般有以下几种行动规律：①不会离开某一固定范围；②只专心追击固定目标；③只顾着前往目标地点。

女巨人： 行动迅速，攻击时特定部位会发生硬化。濒临危机时后颈甚至能长时间处于硬化状态，攻击难以奏效，需要先破坏其他部位，才能解除后颈的硬化。

兽之巨人： 身体被体毛覆盖，各部位的血槽上还有一条白色的槽，需要先投掷“火炎瓶”烧掉表层的体毛。兽之巨人会用双手防御后颈，必须先断肢才能攻击到弱点。在防御状态经过一定时间后，还会进入全身发红的暴走状态，攻击频率大幅上升，提前切断双腿可以防止暴走。

铠之巨人： 动作大开大合，且各部位覆盖着坚硬的铠甲，能弹开攻击。必须从没有铠甲覆盖的方向（如腿部后侧）展开进攻，攻击才能奏效。

超大型巨人： 进击模式第1章第1话初次遭遇，用大炮与其对抗。平时瞄准超大型巨人的头部射击，当它做出举手拍击的动作时，要立刻攻击手部中断动作，否则墙壁会遭到损坏。在终章的最终关再度遭遇时，对方分为小腿、大腿、腹部共6个部分，从下到上逐一破坏、令其跪在地面上后，才能攻击到后颈。建议先完成战场上的其他任务、令炮台准备完成，然后再用炮击阻止其前进更为有效。



角色篇

本作共设置了10名操作角色，随着流程的推进自动解锁。进击模式前三章的关卡限定出场角色，进入终章后就会解除这一限制，而壁外调查模式则不限角色。人物共有6项能力，“兵士练度”提升后只解锁角色各自的技能，六角形能力图表是基本不会变化的（仅少数技能对能力有影响）。

筋力：数值越高，攻击力越高。

灵活（器用さ）：数值越高，瓦斯槽和刀刃槽的消耗量越少。

集中力：数值越高，瓦斯槽和刀刃槽的消耗量越少，濒死状态下加速时间的使用次数越多。

耐力（スタミナ）：数值越高，缆绳钩住巨人身体的维持时间越长。

体力：数值越高，越能承受巨人的攻击，被巨人抓住时越容易挣脱。

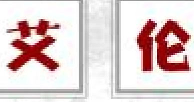
统率力：数值越高，共斗的同伴攻击巨人时造成的伤害越高。

1.01补丁提升了全员的等级上限，7级也对应新的技能，下面逐一介绍。









（エレン）

◆解锁时机

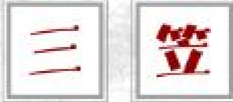
进击模式 序章“第104期训练兵团”初登场

壁外调查模式 游戏初期

技能名称	技能效果	习得条件
无铁炮	统率力降低10	LV.1
巨人化	能够变成巨人	通过进击模式第3章第7话后，技能“无铁炮”变化
急降下攻击	从敌人上方展开攻击时，能发动强力的下落攻击	LV.2
根性	即使体力减少，行动也不会变得迟钝	LV.3
连续ダッシュ	能连续发动两次喷气冲刺	LV.4
集中	决战狼烟的持续时间延长	LV.5
回转斩り	长距离加速后，能使出强力的旋转斩击	LV.6
人类の力	随着发动决战狼烟次数的增多，攻击力上升	LV.7

身为主角各项能力较为平均，只有体力和集中力相对较高。不过艾伦在变身巨人与敌方巨人抗衡时，能无视防御部位直接造成伤害，这也令他一跃成为主要的战力之一。





（ミカサ）

◆解锁时机

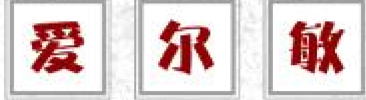
进击模式 第1章第3话“少女が见た世界”初登场

壁外调查模式 游戏初期

技能名称	技能效果	习得条件
连击	攻击命中后，连打△键能发动追加攻击	LV.1
急降下攻击	从敌人上方展开攻击时，能发动强力的下落攻击	LV.2
集中	决战狼烟的持续时间延长	LV.3
连续ダッシュ	能连续发动两次喷气冲刺	LV.4
回转斩り	长距离加速后，能使出强力的旋转斩击	LV.5
决斗者	对锁定自己的巨人攻击力上升	LV.6
斩术	加速攻击时刀刃槽的消耗量减少	LV.7

“三爷”的战斗能力绝非浪得虚名，惟有统率力较低。在“集中”特技的辅助下，保持长时间的狼烟状态能够大大降低道具的消耗，因此是高难度下攻坚战的可靠人选。





（アルミン）

◆解锁时机

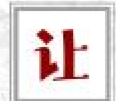
进击模式 第1章第6话“偶像”初登场

壁外调查模式 游戏初期

技能名称	技能效果	习得条件
战术眼	能对共斗的士兵下达命令	LV.1
连续ダッシュ	能连续发动两次喷气冲刺	LV.2
准备万端	在战场持有的刀刃以外的道具数各增加1	LV.3
おねだり上手	共斗的士兵的攻击间隔缩短	LV.4
集中力变化	集中力上升10	LV.5
用意周到	在战场持有的刀刃以外的道具数各增加2	LV.6
包围阵形	共斗的兵士数越多，同伴攻击力越高	LV.7

典型的指挥型角色，作为同伴时会提供道具补充。以爱尔敏独力对抗巨人并不明智而且收效甚微，依靠挑衅和走位吸引巨人，再命令同伴伺机进攻才是安全有效的打法。





（ジャン）

◆解锁时机

进击模式 第3章第7话“战士は踊る”过关后

壁外调查模式 第1章第4话“谜の巨人”过关后

技能名称	技能效果	习得条件
连续ダッシュ	能连续发动两次喷气冲刺	LV.1
准备万端	在战场持有的刀刃以外的道具数各增加1	LV.2
空中刃换装	能在空中更换刀刃，并把废弃刀刃扔出去造成伤害	LV.3
统率力强化	统率力上升15	LV.4
急降下攻击	从敌人上方展开攻击时，能发动强力的下落攻击	LV.5
绊の力	共斗的兵士数越多，自己攻击力越高	LV.6
号令	发动决战狼烟时援军人数为最大	LV.7

在特技的效果辅助下，让的统率力能达到与爱尔敏一样的95。虽然不能直接下达命令，但配合同伴一齐攻击伤害同样显著，而“绊の力”特技也会强化自身的攻击力。



柯 尼

（コニ-）

◆解锁时机

进击模式 第3章第7话“战士は踊る”过关后

壁外调查模式 第1章第4话“谜の巨人”过关后

技能名称	技能效果	习得条件
急降下攻击	从敌人上方展开攻击时，能发动强力的下落攻击	LV.1
奇袭	对尚未发现自己的巨人攻击力上升	LV.2
ステルス	不容易受到巨人的注意	LV.3
追い打ち	巨人残余的部位越少，攻击力越高	LV.4
スタミナ强化	耐力上升25	LV.5
连续ダッシュ	能连续发动两次喷气冲刺	LV.6
お调子者	获得完全讨伐勋章后，下一击的攻击力上升	LV.7

柯尼擅长隐匿作战，耐力利用特技强化后高达100。“**ステルス**”和“奇袭”相互配合的情况下偷袭巨人能造成较大伤害，一击命中后就迅速撤离，再寻找下一次攻击机会。



利 威 尔

（リヴァイ）

◆解锁时机

进击模式 第2章第1话“调查兵团”初登场

壁外调查模式 第2章第1话“调查兵团”过关后

技能名称	技能效果	习得条件
回转斩り	长距离加速后，能使出强力的旋转斩击	LV.1
连击	攻击命中后，连打△键能追加攻击	LV.2
空中刃换装	能在空中更换刀刃，并把废弃刀刃扔出去造成伤害	LV.3
急降下攻击	从敌人上方展开攻击时，能发动强力的下落攻击	LV.4
连续ダッシュ	能连续发动两次喷气冲刺	LV.5
绊の力	共斗的兵士数越多，攻击力越高	LV.6
自由の翼	连击时的攻击力和攻击次数上升	LV.7

兵长的各项能力都堪称顶级，特技也几乎全部都是强化进攻的，在需要速战速决的战斗中非常适用。不过相比三笠，利威尔的道具损耗速度较快，持久战需要有补给兵的辅助。



韩 吉

（ハンジ）

◆解锁时机

进击模式 第3章第7话“战士は踊る”过关后

壁外调查模式 第2章第5话“トロスト区归还作战”过关后

技能名称	技能效果	习得条件
战术眼	能对共斗的士兵下达命令	LV.1
追い打ち	巨人残余的部位越少，攻击力越高	LV.2
急降下攻击	从敌人上方展开攻击时，能发动强力的下落攻击	LV.3
おねだり上手	共斗的士兵的攻击间隔缩短	LV.4
集中	决战狼烟的持续时间延长	LV.5
准备万端	在战场持有的刀刃以外的道具数各增加1	LV.6
研究	使用炮台、火焰瓶、陷阱的攻击力上升	LV.7

高达95的灵活值配合“集中”、“准备万端”的特技效果，让韩吉能够适应长时间作战。不过本身定位偏向指挥型的她单打独斗并不明智，还是应借助同伴的战斗力展开团队战。



萨 莎

（サシャ）

◆解锁时机

进击模式 第3章第7话“战士は踊る”过关后

壁外调查模式 第3章第4话“森の入口にて”过关后

技能名称	技能效果	习得条件
驱逐ボ-ナス	部位破坏报酬容易获得稀少资材	LV.1
器用さ强化	灵活上升15	LV.2
连击	攻击命中后，连打△键能追加攻击	LV.3
ステルス	不容易受到巨人的注意	LV.4
奇袭	对尚未发现自己的巨人攻击力上升	LV.5
猎兵	全能力上升10	LV.6
穷地	濒死时攻击力上升	LV.7

凭借“**ステルス**”与“奇袭”特技，吃货萨莎像柯尼一样适合展开突然袭击，而且在到达6级后能力也会全面攀升，“**驱逐ボ-ナス**”更是中后期刷稀有素材时的必备技能。



克 里 斯 塔

（クリスタ）

◆解锁时机

进击模式 第3章第7话“战士は踊る”过关后

壁外调查模式 第3章第4话“森の入口にて”过关后

技能名称	技能效果	习得条件
カリスマ	更容易积蓄狼烟槽	LV.1
报酬ボ-ナス	获得的报酬资金上升	LV.2
おねだり上手	共斗的士兵的攻击间隔缩短	LV.3
驱逐ボ-ナス	部位破坏报酬容易获得稀少资材	LV.4
连续ダッシュ	能连续发动两次喷气冲刺	LV.5
决斗者	对锁定自己的巨人攻击力上升	LV.6
献身	容易在战场上拾得道具	LV.7

女神克里斯塔是本作中综合战斗力最弱的角色，作为同伴时会提供道具补充。不过“报酬**ボ-ナス**”和“驱逐**ボ-ナス**”特技在刷钱和刷素材时能大幅提升效率，让她的出场率大大增加。



艾 尔 文

（エルヴィン）

◆解锁时机

进击模式 第3章第7话“战士は踊る”过关后

壁外调查模式 第3章第7话“战士は踊る”过关后

技能名称	技能效果	习得条件
战术眼	能对共斗的士兵下达命令	LV.1
カリスマ	更容易积蓄狼烟槽	LV.2
空中刃换装	能在空中更换刀刃，并把废弃刀刃扔出去造成伤害	LV.3
用意周到	在战场持有的刀刃以外的道具数各增加2	LV.4
根性	即使体力减少，行动也不会变得迟钝	LV.5
连击	攻击命中后，连打△键能追加攻击	LV.6
决战	发动决战狼烟时攻击力上升	LV.7

个人能力优异同时又能命令队员的团长艾尔文不愧为大将之才，统率力高达100。道具消耗过快的缺点能凭借“用意周到”弥补，但遗憾的是缺乏“**おねだり**上手”特技。

服装解锁

当玩家通过进击模式的特定关卡，或是完成委托就能够解锁各角色在不同时期的服装造型，下面列出全部服装的解锁条件（不包括付费DLC）。



角色	服装	解锁条件
エレン	训练兵团	初期
エレン	ジャケットなし	第1章第5话“咆哮”过关后
エレン	调查兵团	第2章第5话“トロスト区归还作战”过关后
エレン	调查兵团（マント）	第2章第5话“トロスト区归还作战”过关后
エレン	お扫除	完成委托“完璧なお仕事3”
エレン	シャツ	完成委托“立体机动术上达への道3”
ミカサ	训练兵团	初期
ミカサ	调查兵团	第2章第5话“トロスト区归还作战”过关后
ミカサ	调查兵团（マント）	第2章第5话“トロスト区归还作战”过关后
ミカサ	ジャケットなし	第3章第6话“夺还”过关后
アルミン	训练兵团	初期
アルミン	调查兵团	第2章第5话“トロスト区归还作战”过关后
アルミン	调查兵团（マント）	第2章第5话“トロスト区归还作战”过关后
アルミン	ジャケットなし	完成委托“人类反击の键3”
ジャン	训练兵团	初期
ジャン	调查兵团	第2章第5话“トロスト区归还作战”过关后
ジャン	调查兵团（マント）	第2章第5话“トロスト区归还作战”过关后
コニ–	训练兵团	初期
コニ–	调查兵团	第2章第5话“トロスト区归还作战”过关后
コニ–	调查兵团（マント）	第2章第5话“トロスト区归还作战”过关后
リヴァイ	调查兵团	初期
リヴァイ	调查兵团（マント）	第1章第7话“原初的欲求”过关后
リヴァイ	ジャケットなし	完成委托“生き延びる力3”
リヴァイ	お扫除	完成委托“完璧なお仕事3”
ハンジ	调查兵团	初期
ハンジ	调查兵团（マント）	第1章第7话“原初的欲求”过关后
ハンジ	调查兵团（ゴ–グル上げ）	完成委托“彼を知り己を知れば3”
ハンジ	调查兵团（ゴ–グル上げ+マント）	完成委托“彼を知り己を知れば3”
サシャ	训练兵团	初期
サシャ	调查兵团	第2章第5话“トロスト区归还作战”过关后
サシャ	调查兵团（マント）	第2章第5话“トロスト区归还作战”过关后
クリスタ	训练兵团	初期
クリスタ	调查兵团	第2章第5话“トロスト区归还作战”过关后
クリスタ	调查兵团（マント）	第2章第5话“トロスト区归还作战”过关后
クリスタ	调查兵团（发下ろし）	第3章第6话“夺还”过关后
エルヴィン	调查兵团	初期
エルヴィン	调查兵团（マント）	第1章第7话“原初的欲求”过关后

营地篇



在进击模式的章节之间有机会返回兵舍或营地，壁外调查模式的大本营也是营地（キャンプ）。在此界面按×键能进行营地中特有的加速跑，Select键的功能也不再是挑衅动作，而是改为打招呼（兵长能做出动画版中经典的踢腿动作）。营地里有丰富的设施可供玩家利用（后文详述），还有大量的角色可以对话，NPC头上的图标具体表示如下。

红色叹号：主线剧情对话，选择有红色“！”标记的选择支就能推进主线剧情。

省略号：能展开自由对话，对主线无影响，可以用来了解角色和剧情。

星号：该NPC的对话尚未触发过，或是装备配给所等功能设施开放了新的装备、资材或军马。

黄色叹号：委托相关的对话，回答“はい”受领后才会开始计数。

蓝色问号：完成一定委托后出现，支线事件对话。部分支线还能解锁角色的服装造型。

装备配给所

用于开发新装备，具体分为刀身、鞘・气罐（ボンベ）、立体机动装置3项。装备是全角色共通的，更换装备也会对人物的外观造成一定影响。

◆装备的各项性能

刀身：“斩れ味”影响攻击力；“刀身长”影响攻击范围；“耐久度”影响刀刃槽的消耗程度。

鞘・气罐：“ガス量”影响瓦斯槽的最大值；“ガス压”影响使用喷气时的移动速度；“替刃可能回数”影响刀刃的最大持有数。

立体机动装置：“卷取速度”影响锁定巨人后向目标的突进速度；“アンカ–射程”影响进入战斗状态的有效距离；“アンカ–强度”影响缆绳钩住巨人身体的维持时间。

◆配给所的具体功能

新规开发：用已获得的资材和兵团资金开发新的装备。“兵团练度”等级提升后解锁新的装备，调查任务中各区域的调查率上升后也会开放特殊装备。

装备改造：消耗资材和兵团资金改造当前持有的装备、提升性能，甚至还能进化成上级装备。

补强：进击模式第1章结束后开放，用1～3种不需要的装备作为素材，消耗兵团资金强化作为基础（ベ–ス）的现有装备的各项性能。1.01补丁还提升了装备的补强上限。

换金：贩卖装备换取兵团资金。



资材调达所

调达：花钱购买一般资材，“兵团练度”等级提升后可购入的资材种类也会增加。

换金：贩卖资材换取兵团资金。

军马配给所

用于购买军马，“兵团练度”等级提升后，军马种类也会增加。军马的性能只有两项：“速力”影响移动速度；“持久力”影响冲刺的持续时间。

过去的任务

重新挑战进击模式以往的剧情关卡，按△键能确认战场对应的报酬资材。可用于刷取S级评价、补完紧急讨伐任务。

调查任务

对各个区域展开调查，每个区域都有十余场战斗，完成后能提升调查率，按△键能确认战场对应的报酬资材，具体在“模式篇”详细介绍。



模型职人

1.01补丁追加，消耗资材和兵团资金制作巨人模型，之后就能将模型设置在营地中作为装饰物，无实际意义。



模式篇

模式简介

进击模式：沿袭《进击的巨人》原作剧情展开的故事模式。进入“终章”后有原创的情节，并强制要求玩家展开调查任务，当调查率达到一定程度、解锁新的区域后，才能继续推进主线。

真·进击模式：进击模式通关后解锁的隐藏模式，相当于故事模式的高难度版，高难度下限定的素材必须在此模式才能得到。

壁外调查模式：分为调查任务和远征任务。随着完成调查任务的战斗，各区域的调查率会不断上升，从而解锁新的区域、特殊装备、兵士名簿。远征任务在进击模式无法选择，其实就是调查任务三连战，可以自选进军路线或撤退。连战时所持的道具会消耗，但获得的经验值、资金和资材都有加成，有时还能得到额外的资材。进击模式通关后，壁外调查模式也会开放高难度版的调查任务和远征任务（红色图标）。

鉴赏模式（ギャラリー）：包括公开情报、兵团战史、音乐鉴赏、兵士名簿、装备图鉴、巨人图鉴6项内容。

选项（オプション）：可进行存档（セーブ）、读档（ロード）、上传或下载在线存档（データ共有）、各种设定、查看攻略提示（ヒント）、重开游戏（ニューゲーム）。本作PSV、PS3和PS4版的存档可以共通。

下载（ダウンロード）：登录PS商店查看购买本作的DLC，目前已更新的DLC内容包括装备、角色服装以及关卡。



难度说明

游戏初期有简单（やさしい）和普通两种难度可供选择，1.01补丁又追加了困难（難しい）难度。此外，进击模式通关后开启的真·进击模式和壁外调查模式（红色）都可以看作是极难难度，能获得的高稀有度的资材。难度越高，瓦斯、刀刃槽的消耗量越大，巨人的体力、攻击力和防御力也越高。除了系统设定的难度外，不同关卡也是有难度系数之分的，在选择任务时以☆表示，星号越多难度越高，红色☆即为极难难度任务。

多人联机

壁外调查模式的网络多人联机功能在3月24日通过免费补丁的方式更新，支持最多4人同乐。联机游戏时玩家可以选择参加其他人建好的房间，或是自己建房间募集同伴，△键设定语音聊天（ボイスチャット）是否开启。建房时的选项如下表。

选项	设定细则
房间设定（ルーム设定）	公开（パブリック）、私人（プライベート）
方针	无特别要求（特になし）、欢迎新手、征集高手、过关优先、刷钱优先、刷素材优先、狙击特定巨人、重视任务、重视远征、挑战DLC关卡
区域（エリア）	选择调查任务的具体区域
难易度	挑战普通（ノーマル）或极难（ハード）难度



进入房间后，任意玩家都可以选择任务，受领后其他成员按□键确认，全员确认即可出击。在联机游戏时，玩家受到巨人攻击进入濒死状态后无法发动“加速时间”系统，再次受创就会进入假死状态，需要同伴在倒计时结束前赶来救援，否则就会彻底死亡。任一玩家死亡，或全体玩家进入假死状态都会导致GAME OVER。联机过关后得到的报酬则会有所加成。

战场任务

当战场上触发任务时除了会出现文字提示外，地图上也会以信号弹发射的烟幕指示方位，具体分为以下三种，靠近后才会触发。

主任务：红色烟幕表示，即推进关卡流程的主线任务。

副任务：绿色烟幕表示，相关NPC头像边会有一圈绿色的倒计时槽，剩余1/4时倒计时槽和烟幕都会变成紫色。只要不接近副任务的地点，相关NPC就不会有



生命危险，但倒计时槽清空后任务将自动消失。完成副任务不仅能让狼烟槽直接蓄满，还能获得诸如强力士兵加入队伍、补给兵登场、陷阱或炮台启动等有利效果。

特殊任务： 灰色烟幕表示，通过进击模式第3章第7话后解锁，在战场上满足特定条件时，会有强力的特殊巨人登场，击破后才能得到“紧急讨伐报酬”。壁外探索模式的特殊任务条件一般皆为“完成所有副任务”和“讨伐一定数量的巨人”，进击模式中每关的特殊任务触发条件都不尽相同，具体请参看下表。

章节	名称	特殊任务触发条件
序章	第104期训练兵团	5分钟内开始最后的训练
第1章第1话	袭来	讨伐入侵トロスト区内的巨人
第1章第2话	初阵	①完成所有副任务；②讨伐巨人20只以上
第1章第3话	少女が见た世界	①住民全员生还；②完成所有副任务；③讨伐巨人20只以上
第1章第4话	谜の巨人	①谜之巨人击破巨人15只以上；②本部没有遭到破坏；③讨伐巨人20只以上
第1章第5话	咆哮	①训练兵全员生还；②3分钟内讨伐所有的巨人
第1章第6话	偶像	①利用ピクシス的作战讨伐10只巨人以上；②ライナ-和ベルトルト加入成为同伴；③讨伐巨人20只以上
触发要点：开场先把巨人引到城墙边，让炮台自动杀敌；完成アニ的副任务后，ライナ-在地图西南区域出现；ライナ-加入后，ベルトルト在地图东北区域出现		
第1章第7话	原初的欲求	①イアン、リコ、ミタビ没有陷入战斗不能；②エレン的体力保持在60%以上；③アニ加入成为同伴
触发要点：アニ位于地图西北区域		
第2章第1话	调查兵团	①エルヴィン、ハンジ没有陷入战斗不能；②完成副任务3个以上；③讨伐巨人30只以上
第2章第2话	イルゼの手账	①モブリット、ペトラ、オルオ没有陷入战斗不能；②完成所有副任务；③讨伐巨人25只以上
第2章第3话	巨人捕获作战	①リヴァイ班的成员没有陷入战斗不能；②完成所有副任务；③讨伐巨人20只以上
第2章第4话	リヴァイ兵士长	①本队的士兵全员生还；②完成所有副任务；③讨伐巨人35只以上
第2章第5话	トロスト区归还作战	①破坏所有阻挡道路的瓦砾；②リヴァイ班加入成为同伴；③讨伐巨人30只以上
触发要点：注意用来打通道路的炮台别被巨人破坏；目标同伴都是完成副任务后加入的		
第3章第1话	第57回壁外调查	①ミケ、クリスタ、ユミル加入成为同伴；②破坏所有阻挡道路的瓦砾；③讨伐巨人30只以上
触发要点：东侧街道出现大量奇行种时不要急着去击破，等エルヴィン登场后，去西南方、南侧依次完成クリスタ和ユミル的副任务并清除瓦砾，与ミケ相关的调查兵副任务会在东侧触发		
第3章第2话	长距离索敌阵形	①破坏女巨人的部位2个以上；②完成所有副任务；③讨伐巨人30只以上
第3章第3话	啮みつく	①リヴァイ班的成员没有陷入战斗不能；②讨伐巨人30只以上
第3章第4话	森の入口にて	①防卫兵全员生还；②クリスタ、ユミル、ライナ-加入成为同伴；③讨伐巨人40只以上
触发要点：目标同伴都是完成副任务后加入的		
第3章第5话	选择と结果	2分钟以内破坏女巨人的部位2个以上
第3章第6话	夺还	①ミカサ没有陷入战斗不能；②完成所有副任务；③讨伐巨人25只以上
第3章第7话	战士は踊る	①ミカサ、アルミン、ジャン没有陷入战斗不能；②5分钟以内击倒女巨人
触发要点：开场时可适当用音响弹牵制，否则アルミン很容易被打残，把敌人引诱到ハンジ所在的东侧，等ジャン赶来增援后，就可以借助炮台并活用决战狼烟争取速战速决		
终章第1话	谜の奇行种	①住民全员生还；②完成所有副任务；③讨伐巨人30只以上
终章第2话	死线からの脱出	①ジャン没有陷入战斗不能；②完成所有副任务；③讨伐巨人40只以上
触发要点：ジャン并不是初期要保护的目标，他也不会随本队一起移动，因此要优先帮他清掉身边的巨人，当兽之巨人登场后他就会加入		
终章第3话	巨人包围网	①所有塔都没有遭到破坏；②完成所有副任务；③讨伐巨人20只以上
终章第4话	城迹の战い	①将兽之巨人的退路全部封锁；②完成所有副任务；③讨伐巨人40只以上
终章第5话	最终防卫线	①让铠之巨人陷入行动不能1次以上；②リヴァイ或エルヴィン加入成为同伴；③讨伐巨人40只以上
触发要点：此役需要优先阻止超大型巨人前进，把它打跪并喷出蒸汽后就去见缝插针地完成副任务；南侧墙壁的缺口处会不断涌入巨人；完成所有副任务后，リヴァイ和エルヴィン就会自动加入		

评价&报酬



过关后系统会根据玩家的表现进行评价，评价项目分别为：①任务达成数、②讨伐数、③战斗时间。前两项自然是越多越好，第三项耗时越短越好。每关的评价标准各不相同，只有三项都达成S方能获得关卡的S级评价。“基本评价”为关卡的基础分，“讨伐评价”为击倒巨人的得分，“特别评价”为完成特殊任务后的追加分，三项分值相加就是兵团和角色在本关获得的经验值。

战后的报酬则为四项，关系到过关后获得的资金：“基本报酬”为关卡的基本资金；“讨伐报酬”根据讨伐的巨人数量而定；“特别报酬”为完成特殊任务后的追加报酬；“勋章报酬”则跟讨伐巨人时获得的勋章种类相关，具体参看下表。

勋章种类	受到攻击的次数	攻击失败的次数
完全讨伐：金勋章	0	0
优秀讨伐：银勋章	1～2	1～2
有效讨伐：铜勋章	3以上	3以上

过关时获得的资材分为：过关报酬、S级评价报酬、紧急讨伐报酬、部位破坏报酬。简单易懂，其中“部位破坏报酬”会根据玩家击倒敌人的种类有一定随机性。

委托



在营地界面可以与NPC对话，接受各种委托（依赖）。委托的目标都要在战斗中达成，诸如“获得一定数量的讨伐勋章”、“讨伐一定数量的巨人”、“发动一定次数的决战狼烟”等等。注意部分委托还对完成的区域、击倒的巨人有要求，一定要看清条件。完成一系列的3个委托后能够触发支线剧情，部分支线还有解锁服装造型的效果。

切记惟有在接下委托后系统才会开始计数，因此看到头上有黄色“！”号的NPC时就积极对话吧。另外委托都是限定角色的，比如操作三笠时营地里就不会出现三笠，当然也就无法触发她的委托，因此想刷出更多任务要积极地换人。

委托人	委托名称	委托目标	指定区域	指定目标
エレン	立体机动装置术上达への道1	破坏巨人的部位50次	最奥 特别战域	无
エレン	立体机动装置术上达への道2	讨伐100只巨人	最奥 特别战域	无
エレン	立体机动装置术上达への道3	以充分加速后的攻击命中200次	最奥 特别战域	无
ミカサ	ミカサの过保护1	讨伐10只巨人	无	小型巨人
ミカサ	ミカサの过保护2	讨伐10只巨人	无	中型巨人
ミカサ	ミカサの过保护3	讨伐10只巨人	无	大型奇行种
ミカサ	续・ミカサの过保护1	获得10枚优秀讨伐以上的勋章	无	无
ミカサ	续・ミカサの过保护2	令12人以上加入成为同伴	无	无
ミカサ	续・ミカサの过保护3	使用10次决战狼烟	无	无
ミカサ	续々・ミカサの过保护1	讨伐15只巨人	无	体型较瘦的巨人
ミカサ	续々・ミカサの过保护2	获得4次S级的战后评价	南部 未踏战域	无
ミカサ	续々・ミカサの过保护3	获得30枚完全讨伐的勋章	南部 未踏战域	无
アルミン	人类反击の键1	巨人化后讨伐15只巨人	无	无
アルミン	人类反击の键2	巨人化后讨伐15只巨人	无	大型巨人
アルミン	人类反击の键2	巨人化后讨伐15只巨人	无	大型奇行种

委托人	委托名称	委托目标	指定区域	指定目标
アルミン	彼を知り己を知れば1	讨伐5只巨人	无	闭着眼睛的巨人
アルミン	彼を知り己を知れば2	讨伐5只巨人	无	趴在地上的巨人
アルミン	彼を知り己を知れば3	讨伐2只紧急讨伐对象	无	无
ジャン	今すべきこと1	使用5次决战狼烟	内地 防卫圈	无
ジャン	今すべきこと2	获得20枚优秀讨伐以上的勋章	内地 防卫圈	无
ジャン	今すべきこと3	令15人以上加入成为同伴	内地 防卫圈	无
ジャン	ベルトルトの占い1	使用8次决战狼烟	东部 第2调查区	无
ジャン	ベルトルトの占い2	破坏巨人的部位40次	东部 第2调查区	无
ジャン	ベルトルトの占い3	以充分加速后的攻击命中50次	东部 第2调查区	无
コニ–	天才的アイディア1	破坏巨人的部位20次	无	无
コニ–	天才的アイディア2	破坏巨人的部位30次	无	无
コニ–	天才的アイディア3	破坏巨人的部位40次	无	无
リヴァイ	完璧なお仕事1	讨伐5只巨人	无	无
リヴァイ	完璧なお仕事2	讨伐10只巨人	无	无
リヴァイ	完璧なお仕事3	讨伐15只巨人	无	无
リヴァイ	生き延びる力1	以充分加速后的攻击命中30次	南部 未踏战域	无
リヴァイ	生き延びる力2	使用10次决战狼烟	南部 未踏战域	无
リヴァイ	生き延びる力3	破坏巨人的部位50次	南部 未踏战域	无
ハンジ	飽くなき探究心1	破坏巨人的部位30次	东部 第2调查区	无
ハンジ	飽くなき探究心2	讨伐15只巨人	无	体型较胖的巨人
ハンジ	飽くなき探究心3	巨人化后讨伐20只巨人	无	无
サシャ	幻の食材を求めて1	完成3次副任务	无	无
サシャ	幻の食材を求めて2	完成5次副任务	无	无
サシャ	幻の食材を求めて2	完成8次副任务	无	无
クリスタ	女神のお手伝い1	获得1次A级以上的战后评价	无	无
クリスタ	女神のお手伝い2	获得2次A级以上的战后评价	无	无
クリスタ	女神のお手伝い3	获得3次A级以上的战后评价	无	无
エルヴィン	调查兵团强化计画1	获得10枚有效讨伐以上的勋章	无	无
エルヴィン	调查兵团强化计画2	获得10枚优秀讨伐以上的勋章	无	无
エルヴィン	调查兵团强化计画3	获得10枚完全讨伐的勋章	无	无
マルロ	マルロの世直し1	完成5次副任务	无	无
マルロ	マルロの世直し2	完成8次副任务	无	无
マルロ	マルロの世直し3	完成10次副任务	无	无
ユミル	ユミルの过保护1	讨伐10只巨人	无	大型巨人
ユミル	ユミルの过保护2	讨伐15只巨人	无	大型巨人
ユミル	ユミルの过保护3	讨伐20只巨人	无	大型巨人
ニック	壁に祈りを1	令10人以上加入成为同伴	防壁外周 警备区	无
ニック	壁に祈りを2	使用8次决战狼烟	防壁外周 警备区	无
ニック	壁に祈りを3	获得30枚优秀讨伐以上的勋章	防壁外周 警备区	无
ナイル	人手不足の宪兵团1	完成8次副任务	防壁外周 警备区	无
ナイル	人手不足の宪兵团2	完成10次副任务	防壁外周 警备区	无
ナイル	人手不足の宪兵团3	完成12次副任务	防壁外周 警备区	无
ハンネス	平和を梦见て1	讨伐15只巨人	无	小型奇行种
ハンネス	平和を梦见て2	讨伐15只巨人	无	中型奇行种
ハンネス	平和を梦见て3	讨伐15只巨人	无	肌肉质感的巨人
ライナ–	兵士の责任1	以充分加速后的攻击命中30次	无	无
ライナ–	兵士の责任2	以充分加速后的攻击命中40次	无	无
ライナ–	兵士の责任3	以充分加速后的攻击命中50次	无	无
ザックレ–	总统直々の大任务1	讨伐3只紧急讨伐对象	最奥 特别战域	无
ザックレ–	总统直々の大任务2	讨伐4只紧急讨伐对象	最奥 特别战域	无
ザックレ–	总统直々の大任务3	讨伐5只紧急讨伐对象	最奥 特别战域	无
ベルトルト	自分に足りないもの1	破坏巨人的部位30次	东部 第2调查区	无
ベルトルト	自分に足りないもの2	以充分加速后的攻击命中40次	东部 第2调查区	无
ベルトルト	自分に足りないもの3	使用12次决战狼烟	东部 第2调查区	无
ピクシス	全ては宴のために1	获得20枚完全讨伐勋章	最奥 特别战域	无
ピクシス	全ては宴のために2	讨伐10只巨人	无	趴在地上的巨人
ピクシス	全ては宴のために3	获得5次S级的战后评价	最奥 特别战域	无
商人	はたらく调查兵1	令10人以上加入成为同伴	南部 未踏战域	无
商人	はたらく调查兵2	令15人以上加入成为同伴	南部 未踏战域	无
商人	はたらく调查兵3	令20人以上加入成为同伴	南部 未踏战域	无
キ–ス	鬼教官の抜き打ち试验1	获得3次S级战后评价	最奥 特别战域	无
キ–ス	鬼教官の抜き打ち试验2	获得25枚完全讨伐勋章	最奥 特别战域	无
キ–ス	鬼教官の抜き打ち试验3	讨伐10只巨人	无	闭着眼睛的巨人
ミケ	匂いは元から断て1	讨伐15只巨人	无	体型较瘦的巨人
ミケ	匂いは元から断て2	讨伐15只巨人	无	体型较胖的巨人
ミケ	匂いは元から断て3	讨伐15只巨人	无	肌肉质感的巨人



装备的开发关系到图鉴和相关奖杯的解锁，下面列出所有装备的开发、改造条件。军马由于只要提升兵团练度等级并花钱即可全部得到，毫无难度就不逐一列举了。所有已入手过的装备，在图标右上方都会出现“√”符号，请以此作为参考查缺补漏。

刀身

刀身	斩味	刀身长	耐久度	费用	开发必要资材	开发条件
训练用刀身	60	100	80	400	配备书・泛用×2	兵团LV.1
强化刀身・1型	68	100	140	600	配备书・泛用×2	兵团LV.1
一式刀身	84	100	100	500	配备书・泛用×2	兵团LV.1
シュツルムメッサ–	88	60	120	600	配备书・泛用×2	兵团LV.1
二式刀身	256	100	160	4000	上级配备书・泛用×2、巨人の皮肤片×3、二级・超硬质スチ–ル×3、二级・钢材×3	兵团LV.19
ブリッツメッサ–	272	60	192	4800	上级配备书・泛用×2、巨人の皮肤片×5、二级・超硬质スチ–ル×3、二级・钢材×5	兵团LV.19
零式 虎彻	288	200	96	6400	上级配备书・特化×2、巨人の皮肤片×5	兵团LV.19
三式刀身	448	100	280	12600	特级配备书・泛用×2、巨人の结晶片×3、一级・超硬质スチ–ル×3、一级・钢材×5	兵团LV.49
ヤ–クトメッサ–	476	60	336	12600	特级配备书・泛用×2、巨人の结晶片×5、轻量钢材×3、一级・钢材×5	兵团LV.49
零式 王虎	504	200	168	19600	特级配备书・特化×2、巨人の结晶×5、上玉钢×3、一级・钢材×5	兵团LV.49
ロ–ゼンレイピア	750	80	600	100000	辉く巨人结晶×10、超巨大结晶×3、巨人の大铠片×10、祸々しい巨人结晶×10	兵团LV.85
真式刀身	750	100	700	200000	特级・超硬质スチ–ル×50、特级・钢材×50、陨铁×50、辉く巨人结晶×30	兵团LV.97
はたき	230	60	80	6000	木材×3	兵团LV.1+调查任务“（南部 第1调查区）前卫部防卫作战”过关后
レイピア	390	80	114	10000	特级配备书・仪礼×2、巨人の结晶×3	兵团LV.1+调查任务“（内地 防卫圈）村落を守れ！”过关后
大空・刀身	350	200	228	10000	试制高耐久钢材×3、二级・超硬质スチ–ル×5、巨人の皮肤片×10	兵团LV.1+调查任务“（防壁外周 警备区）第2次据点夺还作战”过关后
制式猎兵刀身	420	100	391	10800	超硬质化结晶片×3、巨人の皮肤片×20、二级・超硬质スチ–ル×10	兵团LV.1+调查任务“（东部 第2调查区）巨人包围网”过关后
对硬化刀身	518	100	336	14000	巨人の铠片×3、玉钢×3、巨人の皮肤片×10	兵团LV.1+调查任务“（南部 未踏战域）前线より紧急连络！”过关后
ロ–テ・クリンゲ	704	60	170	28000	光る巨人结晶×3、巨人の皮肤片×20、玉钢×5	兵团LV.1+调查任务“（最奥 特别战域）古城迹の死斗”过关后

刀身	斩味	刀身长	耐久度	费用	改造必要资材	改造必要装备
训练用刀身・改	80	100	110	420	铁片×2、黑金竹の欠片×1	训练用刀身
训练用刀身・改二	150	100	160	1800	二级・钢材×3、铁片×10、黑金竹の欠片×10	训练用刀身・改
教官用刀身	240	100	160	4500	二级・钢材×5、铁片×20、低质レアメタル×10	训练用刀身・改二
教官用刀身・改	330	100	180	7500	二级・钢材×20、铁片×40、低质レアメタル×20	教官用刀身
教官用刀身・改二	500	100	300	15750	レアメタル×10、一级・钢材×10、二级・钢材×30、铁片×30	教官用刀身・改

热门攻略

攻略透解

▼进击的巨人

刀身	斩味	刀身长	耐久度	费用	改造必要资材	改造必要装备
强化刀身・2型	120	100	168	1200	铁片×5	强化刀身・1型
强化刀身・3型	180	100	196	2700	二级・钢材×2、铁片×5	强化刀身・2型
强化刀身・4型	240	100	224	4200	试制高耐久钢材×1、二级・钢材×3、铁片×5	强化刀身・3型
强化刀身・5型	300	100	266	6000	试制高耐久钢材×3、二级・钢材×5、铁片×10	强化刀身・4型
强化刀身・6型	360	100	322	8100	高耐久钢材×3、二级・钢材×10、铁片×20	强化刀身・5型
强化刀身・7型	420	100	392	10500	高耐久钢材×3、一级・钢材×5、二级・钢材×5、铁片×10	强化刀身・6型
强化刀身・8型	480	100	476	20400	高耐久钢材×8、一级・钢材×10、二级・钢材×10、铁片×30	强化刀身・7型
强化刀身・9型	540	100	560	36450	新型高耐久钢材×5、特级・钢材×10、一级・钢材×10、二级・钢材×20	强化刀身・8型
强化刀身・10型	600	100	800	63000	新型高耐久钢材×10、特级・钢材×10、一级・钢材×20、二级・钢材×20	强化刀身・9型
一式刀身・改	128	100	120	1050	低质レアメタル×1、铁片×3	一式刀身
一式刀身・改二	192	100	140	2025	二级・超硬质スチ–ル×1、铁片×5、低质レアメタル×5	一式刀身・改
二式刀身	256	100	160	3000	二级・超硬质スチ–ル×3、二级・钢材×3、低质レアメタル×5	一式刀身・改二
二式刀身・改	320	100	190	4875	高质レアメタル×1、二级・钢材×5、レアメタル×3	二式刀身
二式刀身・改二	384	100	230	6750	高质レアメタル×3、一级・钢材×3、二级・钢材×3	二式刀身・改
三式刀身	448	100	280	9450	一级・超硬质スチ–ル×3、一级・钢材×5、上玉钢×3	二式刀身・改二
三式刀身・改	512	100	340	15600	一级・超硬质スチ–ル×5、一级・钢材×10、上玉钢×5	三式刀身
三式刀身・改二	576	100	400	33750	特级・超硬质スチ–ル×5、特级・钢材×10、上玉钢×20	三式刀身・改
シュツルムメッサ–Ⅱ	136	60	144	1200	低质レアメタル×1、铁片×3、レザ–×1	シュツルムメッサ–
シュツルムメッサ–Ⅲ	204	60	168	2250	二级・超硬质スチ–ル×3、二级・钢材×3、レザ–×3	シュツルムメッサ–Ⅱ
ブリッツメッサ–	272	60	192	3600	二级・超硬质スチ–ル×3、二级・钢材×5、レザ–×5	シュツルムメッサ–Ⅲ
ブリッツメッサ–Ⅱ	340	60	228	5250	试制轻量钢材×3、二级・钢材×10、レザ–×5、二级・超硬质スチ–ル×3	ブリッツメッサ–
ブリッツメッサ–Ⅲ	408	60	276	7200	试制轻量钢材×5、一级・钢材×10、高质レザ–×5、一级・超硬质スチ–ル×5	ブリッツメッサ–Ⅱ
ヤ–クトメッサ–	476	60	336	9450	轻量钢材×3、一级・钢材×5、高质レザ–×5	ブリッツメッサ–Ⅲ
ヤ–クトメッサ–Ⅱ	544	60	408	18000	轻量钢材×5、一级・钢材×10、高质レザ–×10、一级・超硬质スチ–ル×10	ヤ–クトメッサ–
ヤ–クトメッサ–Ⅲ	612	60	480	35100	新型轻量钢材×3、特级・钢材×10、特殊加工レザ–×5、特级・超硬质スチ–ル×5	ヤ–クトメッサ–Ⅱ
ケ–ニッヒメッサ–	680	60	650	61500	新型轻量钢材×5、特级・钢材×15、特殊加工レザ–×10、特级・超硬质スチ–ル×10	ヤ–クトメッサ–Ⅲ
零式 虎彻改	360	200	114	6750	玉钢×1、二级・钢材×10、木材×5、低质レアメタル×5	零式 虎彻
零式 虎彻改二	432	200	138	10800	玉钢×3、二级・钢材×10、高质木材×5、低质レアメタル×10	零式 虎彻改
零式 王虎	504	200	168	14700	上玉钢×3、一级・钢材×5、高质木材×5	零式 虎彻改二
零式 王虎改	576	200	204	22800	上玉钢×3、一级・钢材×10、高质木材×10、玉钢×3	零式 王虎
零式 王虎改二	648	200	240	39150	陨铁×3、特级・钢材×10、巨大树の心材×3、上玉钢×5	零式 王虎改
零式 虎帝	720	200	300	66000	陨铁×5、特级・钢材×10、巨大树の心材×5、上玉钢×10	零式 王虎改二
壹号曙光・刀身	567	100	336	12600	上玉钢×1、巨人の结晶片×10、一级・钢材×5	强化刀身・6型

刀身	斩味	刀身长	耐久度	费用	改造必要资材	改造必要装备
贰号晓光・刀身	648	100	408	20400	陨铁×3、巨人の结晶×10、特级・钢材×5	壹号曙光・刀身
叁号来光・刀身	730	100	480	43200	陨铁×10、巨大の大结晶×10、特级・钢材×10	贰号晓光・刀身
零式 むらくも	595	200	112	13125	巨大结晶×1、玉钢×5、超硬质化结晶片×10、木材×3	零式 虎彻改二
零式 むらくも・改	680	200	136	21000	巨大结晶×3、上玉钢×3、超硬质化结晶×10、高质木材×3	零式 むらくも
零式 むらくも・继	800	200	200	75000	超巨大结晶×3、陨铁×3、超硬质化大结晶×10、巨大树の心材×3	零式 むらくも・改
はたき・改	400	60	152	7500	高质木材×10、木材×20	はたき
至高のはたき	560	60	224	10500	高质木材×20、木材×30	はたき・改
レイピアⅡ	468	80	138	9900	试制轻量钢材×5、一级・超硬质スチ–ル×10、レアメタル×20、一级・钢材×10	レイピア
レイピアⅢ	546	80	168	13650	轻量钢材×3、一级・超硬质スチ–ル×15、高质レアメタル×10、一级・钢材×15	レイピアⅡ
レイピアⅣ	624	80	204	21600	轻量钢材×5、一级・超硬质スチ–ル×10、高质レアメタル×20、一级・钢材×20	レイピアⅢ
レイピアⅤ	702	80	240	37800	新型轻量钢材×3、特级・超硬质スチ–ル×10、超高质レアメタル×10、特级・钢材×10	レイピアⅣ
レイピアⅥ	780	80	400	64500	新型轻量钢材×5、特级・超硬质スチ–ル×20、超高质レアメタル×20、特级・钢材×20	レイピアⅤ
ユニコ–ンホ–ン	574	80	336	12075	高耐久钢材×2、二级・钢材×10、巨人の结晶片×10	レイピアⅡ
ユニコ–ンホ–ンⅡ	656	80	408	19800	高耐久钢材×4、一级・钢材×10、巨人の结晶×10	ユニコ–ンホ–ン
ユニコ–ンホ–ンⅢ	740	80	480	42525	新型高耐久钢材×4、特级・钢材×10、巨人の大结晶×10	ユニコ–ンホ–ンⅡ
ナイトメアブレ–ド	616	80	112	12075	异质な巨人结晶×3、超硬质化结晶片×10、玉钢×3	レイピアⅡ
ナイトメアブレ–ドⅡ	704	80	136	19800	异质な巨人结晶×5、超硬质化结晶×10、上玉钢×3	ナイトメアブレ–ド
ナイトメアブレ–ドⅢ	790	80	160	42525	祸々しい巨人结晶×5、超硬质化大结晶×10、陨铁×3	ナイトメアブレ–ドⅡ
苍天・刀身	490	200	336	14175	高耐久钢材×3、试制高耐久钢材×10、一级・超硬质スチ–ル×5	大空・刀身
苍穹・刀身	630	200	480	42525	新型高耐久钢材×3、高耐久钢材×5、特级・超硬质スチ–ル×5	苍天・刀身
制式猎兵刀身・改	490	100	476	14700	超硬质化结晶×5、巨人の结晶片×10、一级・超硬质スチ–ル×10	制式猎兵刀身
制式猎兵刀身・改二	630	100	680	39150	超硬质化大结晶×10、巨人の结晶×10、特级・超硬质スチ–ル×10	制式猎兵刀身・改
对硬化刀身・改	592	100	408	18000	巨人の铠片×10、上玉钢×3、高质レアメタル×5、巨人の结晶片×10	对硬化刀身
对硬化刀身・改二	666	100	480	40500	巨人の大铠片×5、陨铁×3、超高质レアメタル×10、巨人の结晶×10	对硬化刀身・改
ロ–テ・クリンゲⅡ	792	60	200	37125	辉く巨人结晶×3、光る巨人结晶×10、巨人の结晶片×10、巨人の皮肤片×20	ロ–テ・クリンゲ
ロ–テ・クリンゲⅢ	790	60	250	63750	辉く巨人结晶×10、巨人の大结晶×10、巨人の结晶×20、巨人の结晶片×20	ロ–テ・クリンゲⅡ

鞘・气罐（ボンベ）

鞘・气罐	气体量	气压	刀刃数	费用	开发必要资材	开发条件
训练用鞘	80	100	3	400	配备书・泛用×2	兵团LV.1
强化鞘・1型	110	80	5	600	配备书・泛用×2	兵团LV.1
一式鞘	100	100	3	500	配备书・泛用×2	兵团LV.1
シュツルムシャイダ–	160	40	4	600	配备书・泛用×2	兵团LV.1
二式鞘	160	160	3	4000	上级配备书・泛用×2、巨人の皮肤片×3、レアメタル×3、二级・冰暴石×3	兵团LV.20

鞘・气罐	气体量	气压	刀刃数	费用	开发必要资材	开发条件
ブリッツシャイダ–	256	64	4	4800	上级配备书・泛用×2、巨人の皮肤片×5、二级・超硬质スチ–ル×3、二级・冰暴石×5	兵团LV.20
零式 鞍马	176	224	2	6400	上级配备书・特化×2、巨人の皮肤片×5	兵团LV.20
三式鞘	280	280	3	12600	特级配备书・泛用×2、巨人の结晶片×3、上玉钢×3、一级・冰爆石×5	兵团LV.50
ヤ–クトシャイダ–	448	112	4	12600	特级配备书・泛用×2、巨人の结晶片×5、轻量钢材×3、一级・冰爆石×5	兵团LV.50
零式 雷马	308	392	2	19600	特级配备书・特化×2、巨人の结晶×5、上玉钢×3、一级・冰爆石×5	兵团LV.50
ロ–ゼンウイング	500	500	5	100000	辉く巨人结晶×10、超巨大结晶×3、巨人の大铠片×10、祸々しい巨人结晶×10	兵团LV.86
真式鞘	700	700	3	200000	超高レアメタル×50、特级・黑金竹×50、巨人の大结晶×50、巨人の大铠片×30	兵团LV.98
ウイング	114	228	5	10000	特级配备书・仪礼×2、巨人の结晶×3	兵团LV.1+调查任务"（内地 防卫圈）村落を守れ！"过关后
大空・鞘	304	209	2	10000	试制高耐久钢材×3、二级・黑金竹×10、试作大型ボンベ×5	兵团LV.1+调查任务"（防壁外周 警备区）第2次据点夺还作战"过关后
制式猎兵鞘	276	184	5	10800	超硬质化结晶片×3、巨人の皮肤片×20、二级・冰爆石×10	兵团LV.1+调查任务"（东部 第2调查区）巨人包围网"过关后
对硬化鞘	196	504	3	14000	巨人の铠片×3、试作高压ボンベ×3、巨人の皮肤片×10	兵团LV.1+调查任务"（南部 未踏战域）前线より紧急连络！"过关后
ロ–テ・アイゼン	204	510	4	28000	光る巨人结晶×3、巨人の皮肤片×20、试作高压ボンベ×5	兵团LV.1+调查任务"（最奥 特别战域）古城迹の死斗"过关后

鞘・气罐	气体量	气压	刀刃数	费用	改造必要资材	改造必要装备
训练用鞘・改	110	100	3	420	冰爆石片×2、黑金竹の欠片×1	训练用鞘
训练用鞘・改二	130	100	3	1800	二级・冰爆石×3、冰爆石片×10、黑金竹の欠片×10	训练用鞘・改
教官用鞘	220	140	3	4500	二级・冰爆石×5、冰爆石片×20、低质レアメタル×10	训练用鞘・改二
教官用鞘・改	250	200	3	7500	二级・冰爆石×20、冰爆石片×40、低质レアメタル×20	教官用鞘
教官用鞘・改二	400	350	3	15750	レアメタル×10、一级・冰爆石×10、二级・冰爆石×30、冰爆石片×30	教官用鞘・改
强化鞘・2型	132	96	5	1200	冰爆石片×5	强化鞘・1型
强化鞘・3型	154	112	5	2700	二级・冰爆石×2、冰爆石片×5	强化鞘・2型
强化鞘・4型	176	128	5	4200	试制高耐久钢材×1、二级・冰爆石×3、冰爆石片×5	强化鞘・3型
强化鞘・5型	209	152	5	6000	试作大型ボンベ×3、二级・冰爆石×5、冰爆石片×10	强化鞘・4型
强化鞘・6型	253	184	5	8100	大型ボンベ×3、二级・冰爆石×10、冰爆石片×20	强化鞘・5型
强化鞘・7型	308	224	5	10500	高耐久钢材×3、一级・冰爆石×5、二级・冰爆石×5、冰爆石片×10	强化鞘・6型
强化鞘・8型	374	272	5	27200	大型ボンベ×5、一级・冰爆石×10、二级・冰爆石×10、冰爆石片×20	强化鞘・7型
强化鞘・9型	440	320	5	48600	超大型ボンベ×3、特级・冰爆石×10、一级・冰爆石×10、二级・冰爆石×20	强化鞘・8型
强化鞘・10型	550	400	5	84000	超大型ボンベ×5、特级・冰爆石×20、一级・冰爆石×20、二级・冰爆石×20	强化鞘・9型
一式鞘・改	120	120	3	1050	低质レアメタル×1、冰暴石片×3	一式鞘
一式鞘・改二	140	140	3	2025	レアメタル×1、冰暴石片×5、黑金竹の欠片×5	一式鞘・改
二式鞘	160	160	3	3000	レアメタル×3、二级・冰暴石×3、黑金竹の欠片×5	一式鞘・改二

鞘・气罐	气体量	气压	刀刃数	费用	改造必要资材	改造必要装备
二式鞘・改	190	190	3	4875	高质レアメタル×1、二级・冰爆石×5、レアメタル×3	二式鞘
二式鞘・改二	230	230	3	6750	高质レアメタル×3、一级・冰爆石×3、二级・冰爆石×3	二式鞘・改
三式鞘	280	280	3	9450	上玉钢×3、一级・冰爆石×5、二级・黑金竹×10	二式鞘・改二
三式鞘・改	340	340	3	15600	上玉钢×5、一级・冰爆石×10、一级・黑金竹×5	三式鞘
三式鞘・改二	400	400	3	33750	超高质レアメタル×5、特级・冰爆石×10、一级・黑金竹×20	三式鞘・改
シュツルムシャイダ–Ⅱ	192	48	4	1200	低质レアメタル×1、冰暴石片×3、レザ–×3	シュツルムシャイダ–
シュツルムシャイダ–Ⅲ	224	56	4	2250	二级・超硬质スチ–ル×3、二级・冰爆石×3、レザ–×3	シュツルムシャイダ–Ⅱ
ブリッツシャイダ–	256	64	4	3600	二级・超硬质スチ–ル×3、二级・冰爆石×5、レザ–×5	シュツルムシャイダ–Ⅲ
ブリッツシャイダ–Ⅱ	304	76	4	5250	试制轻量钢材×3、二级・冰爆石×10、レザ–×5、试作大型ボンベ×1	ブリッツシャイダ–
ブリッツシャイダ–Ⅲ	368	92	4	7200	试制轻量钢材×5、一级・冰爆石×10、高质レザ–×5、试作大型ボンベ×5	ブリッツシャイダ–Ⅱ
ヤ–クトシャイダ–	448	112	4	9450	轻量钢材×3、一级・冰爆石×5、高质レザ–×5	ブリッツシャイダ–Ⅲ
ヤ–クトシャイダ–Ⅱ	544	136	4	18000	轻量钢材×5、一级・冰爆石×10、高质レザ–×10、大型ボンベ×10	ヤ–クトシャイダ–
ヤ–クトシャイダ–Ⅲ	640	160	4	35100	新型轻量钢材×3、特级・冰爆石×10、特殊加工レザ–×5、超大型ボンベ×3	ヤ–クトシャイダ–Ⅱ
ケ–ニッヒシャイダ–	800	250	4	61500	新型轻量钢材×5、特级・冰爆石×15、特殊加工レザ–×10、超大型ボンベ×5	ヤ–クトシャイダ–Ⅲ
零式 鞍马改	209	266	2	6750	玉钢×1、二级・冰爆石×10、木材×5、试作高压ボンベ×1	零式 鞍马
零式 鞍马改二	253	322	2	10800	玉钢×3、二级・冰爆石×10、高质木材×5、试作高压ボンベ×3	零式 鞍马改
零式 雷马	308	392	2	14700	上玉钢×3、一级・冰爆石×5、高质木材×5	零式 鞍马改二
零式 雷马改	374	476	2	22800	高压ボンベ×3、一级・冰爆石×10、高质木材×10	零式 雷马
零式 雷马改二	440	560	2	39150	陨铁×3、特级・冰爆石×10、巨大树の心材×3、超高压ボンベ×3	零式 雷马改
零式 战马	550	750	2	66000	陨铁×5、特级・冰爆石×10、巨大树の心材×5、超高压ボンベ×5	零式 雷马改二
壹号曙光・鞘	168	392	5	12600	高压ボンベ×1、巨人の结晶片×10、一级・冰爆石×5	强化鞘・6型
贰号晓光・鞘	204	476	5	20400	超高压ボンベ×3、巨人の结晶×10、特级・冰爆石×5	壹号曙光・鞘
叁号来光・鞘	240	560	5	43200	超高压ボンベ×10、巨人の大结晶×10、特级・冰爆石×10	贰号晓光・鞘
零式 たかなみ	168	448	2	13125	巨大结晶×1、玉钢×5、超硬质化结晶片×10、试作高压ボンベ×3	零式 鞍马改二
零式 たかなみ・改	204	544	2	21000	巨大结晶×3、上玉钢×3、超硬质化结晶×10、高压ボンベ×3	零式 たかなみ
零式 たかなみ・继	300	800	2	75000	超巨大结晶×3、陨铁×3、超硬质化大结晶×10、超高压ボンベ×3	零式 たかなみ・改
ウイングⅡ	138	276	5	9900	试制轻量钢材×5、一级・冰爆石×10、レアメタル×20、试作高压ボンベ×3	ウイング
ウイングⅢ	168	336	5	13650	轻量钢材×3、一级・冰爆石×15、高质レアメタル×10、试作高压ボンベ×5	ウイングⅡ
ウイングⅣ	204	408	5	21600	轻量钢材×5、一级・冰爆石×10、高质レアメタル×20、高压ボンベ×5	ウイングⅢ
ウイングⅤ	240	480	5	37800	新型轻量钢材×3、特级・冰爆石×10、超高质レアメタル×10、超高压ボンベ×3	ウイングⅣ
ウイングⅥ	340	600	5	64500	新型轻量钢材×5、特级・冰爆石×20、超高质レアメタル×20、超高压ボンベ×5	ウイングⅤ

鞘·气罐	气体量	气压	刀刃数	费用	改造必要资材	改造必要装备
ユニコーンクレスト	280	280	5	12075	高耐久钢材×2、二级·冰爆石×10、巨人の结晶片×10	ウイングⅡ
ユニコーンクレストⅡ	340	340	5	19800	高耐久钢材×4、二级·冰爆石×10、巨人の结晶×10	ユニコーンクレスト
ユニコーンクレストⅢ	400	400	5	42525	新型高耐久钢材×4、特级·冰爆石×10、巨人の大结晶×10	ユニコーンクレストⅡ
ナイトメアシース	196	364	5	12075	异质な巨人结晶×3、超硬质化结晶片×10、试作高压ボンベ×3	ウイングⅡ
ナイトメアシースⅡ	238	442	5	19800	异质な巨人结晶×5、超硬质化结晶×10、高压ボンベ×3	ナイトメアシース
ナイトメアシースⅢ	280	520	5	42525	禍々しい巨人结晶×5、超硬质化大结晶×10、超高压ボンベ×3	ナイトメアシースⅡ
苍天·鞘	448	308	2	14175	高耐久钢材×3、试制高耐久钢材×10、大型ボンベ×3	大空·鞘
苍穹·鞘	640	440	2	42525	新型高耐久钢材×3、高耐久钢材×5、超大型ボンベ×3	苍天·鞘
制式猎兵鞘·改	336	224	5	14700	超硬质化结晶×5、巨人の结晶片×10、一级·冰爆石×10	制式猎兵鞘
制式猎兵鞘·改二	480	320	5	39150	超硬质化大结晶×10、巨人の结晶×10、特级·冰爆石×5	制式猎兵鞘·改
对硬化鞘·改	238	612	3	18000	巨人の铠片×10、高压ボンベ×3、高质レアメタル×5、巨人の结晶片×10	对硬化鞘
对硬化鞘·改二	280	720	3	40500	巨人の大铠片×5、超高压ボンベ×3、超高质レアメタル×10、巨人の结晶×10	对硬化鞘·改
ローテ·アイゼンⅡ	240	600	4	37125	辉く巨人结晶×3、光る巨人结晶×10、巨人の结晶片×10、巨人の皮肤片×20	ローテ·アイゼン
ローテ·アイゼンⅢ	300	750	4	63750	辉く巨人结晶×10、巨人の大结晶×10、巨人の结晶×20、巨人の结晶片×20	ローテ·アイゼンⅡ

立体机动装置

立体机动装置	卷取速度	绳索射程	绳索强度	费用	开发必要资材	开发条件
训练用装置	80	50	80	400	配备书·泛用×2	兵团LV.1
强化装置·1型	90	100	90	600	配备书·泛用×2	兵团LV.1
一式装置	100	80	100	500	配备书·泛用×2	兵团LV.1
シュツルムハーケン	80	60	160	600	配备书·泛用×2	兵团LV.1
二式装置	160	80	160	4000	上级配备书·泛用×2、巨人の皮肤片×3、レアメタル×3、二级·黑金竹×3	兵团LV.21
ブリッツハーケン	128	60	256	4800	上级配备书·泛用×2、巨人の皮肤片×5、二级·超硬质スチール×3、二级·黑金竹×5	兵团LV.21
零式 豹尾	256	70	64	6400	上级配备书·特化×2、巨人の皮肤片×5	兵团LV.21
三式装置	280	80	280	12600	特级配备书·泛用×2、巨人の结晶片×3、上玉钢×3、一级·黑金竹×5	兵团LV.51
ヤークトハーケン	224	60	448	12600	特级配备书·泛用×2、巨人の结晶片×5、轻量钢材×3、一级·黑金竹×5	兵团LV.51
零式 狩豹	448	70	112	19600	特级配备书·特化×2、巨人の结晶×5、上玉钢×3、一级·黑金竹×5	兵团LV.51
ローゼンクレスト	500	100	500	100000	辉く巨人结晶×10、超巨大结晶×3、巨人の大铠片×10、禍々しい巨人结晶×10	兵团LV.87
真式装置	700	80	700	200000	超高质レアメタル×50、特级·冰爆石×50、超硬质化大结晶×30、禍々しい巨人结晶×30	兵团LV.99
シンボル	114	130	190	10000	特级配备书·仪礼×2、巨人の结晶×3	兵团LV.1+调查任务“(内地 防卫圈)村落を守れ!”过关后
大空·装置	190	130	190	10000	试制高耐久钢材×3、二级·冰爆石×10、试制轻量ワイヤー×5	兵团LV.1+调查任务“(防壁外周 警备区)第2次据点夺还作战”过关后
制式猎兵装置	161	100	322	10800	超硬质化结晶片×3、巨人の皮肤片×20、二级·黑金竹×10、试制刚性ワイヤー×3	兵团LV.1+调查任务“(东部 第2调查区)巨人包围网”过关后
对硬化装置	196	70	504	14000	巨人の铠片×3、试制刚性ワイヤー×3、巨人の皮肤片×10	兵团LV.1+调查任务“(南部 未踏战域)前线より紧急连络!”过关后
ローテ·ボーゲン	476	50	442	28000	光る巨人结晶×3、巨人の皮肤片×20、试制刚性ワイヤー×5	兵团LV.1+调查任务“(最奥 特别战域)古城迹の死斗”过关后

立体机动装置	卷取速度	绳索射程	绳索强度	费用	改造必要资材	改造必要装备
训练用装置·改	110	50	110	420	黑金竹の欠片×2、铁片×1	训练用装置
训练用装置·改二	130	50	160	1800	二级·黑金竹×3、黑金竹の欠片×10、铁片×10	训练用装置·改
教官用装置	180	80	180	4500	二级·黑金竹×5、黑金竹の欠片×20、低质レアメタル×10	训练用装置·改二
教官用装置·改	250	80	200	7500	二级·黑金竹×20、黑金竹の欠片×40、低质レアメタル×20	教官用装置
教官用装置·改二	350	80	350	15750	レアメタル×10、一级·黑金竹×10、二级·黑金竹×30、黑金竹の欠片×30	教官用装置·改
强化装置·2型	108	100	108	1200	黑金竹の欠片×5	强化装置·1型
强化装置·3型	126	100	126	2700	二级·黑金竹×2、黑金竹の欠片×5	强化装置·2型
强化装置·4型	144	100	144	4200	试制高耐久钢材×1、二级·黑金竹×3、黑金竹の欠片×5	强化装置·3型
强化装置·5型	171	100	171	6000	试制轻量ワイヤー×3、二级·黑金竹×5、黑金竹の欠片×10	强化装置·4型
强化装置·6型	207	100	207	8100	轻量ワイヤー×3、二级·黑金竹×10、黑金竹の欠片×20	强化装置·5型
强化装置·7型	252	100	252	10500	高耐久钢材×3、一级·黑金竹×5、二级·黑金竹×5、黑金竹の欠片×10	强化装置·6型
强化装置·8型	306	100	306	20400	轻量ワイヤー×5、一级·黑金竹×10、二级·黑金竹×10、黑金竹の欠片×20	强化装置·7型
强化装置·9型	360	100	360	36450	超轻量ワイヤー×3、特级·黑金竹×10、一级·黑金竹×10、二级·黑金竹×20	强化装置·8型
强化装置·10型	500	100	500	63000	超轻量ワイヤー×5、特级·黑金竹×20、一级·黑金竹×20、二级·黑金竹×20	强化装置·9型
一式装置·改	120	80	120	1050	低质レアメタル×1、黑金竹の欠片×3	一式装置
一式装置·改二	140	80	140	2025	レアメタル×1、黑金竹の欠片×5、冰暴石片×5	一式装置·改
二式装置	160	80	160	3000	レアメタル×3、二级·黑金竹×3、冰爆石片×5	一式装置·改二
二式装置·改	190	80	190	4875	高质レアメタル×1、二级·黑金竹×5、レアメタル×3	二式装置
二式装置·改二	230	80	230	6750	高质レアメタル×3、一级·黑金竹×3、二级·冰暴石×3	二式装置·改
三式装置	280	80	280	9450	上玉钢×3、一级·黑金竹×5、二级·冰爆石×10	二式装置·改二
三式装置·改	340	80	340	15600	上玉钢×5、一级·黑金竹×10、一级·冰爆石×5	三式装置
三式装置·改二	400	80	400	33750	超高质レアメタル×5、特级·黑金竹×10、一级·冰爆石×20	三式装置·改
シュツルムハーケンⅡ	96	60	192	1200	低质レアメタル×1、黑金竹の欠片×3、レザー×1	シュツルムハーケン
シュツルムハーケンⅢ	112	60	224	2250	二级·超硬质スチール×3、二级·黑金竹×3、レザー×3	シュツルムハーケンⅡ
ブリッツハーケン	128	60	256	3600	二级·超硬质スチール×3、二级·黑金竹×5、レザー×5	シュツルムハーケンⅢ
ブリッツハーケンⅡ	152	60	304	5250	试制轻量钢材×3、二级·黑金竹×10、レザー×5、试制刚性ワイヤー×1	ブリッツハーケン
ブリッツハーケンⅢ	184	60	368	7200	试制轻量钢材×5、一级·黑金竹×10、高质レザー×5、试制刚性ワイヤー×3	ブリッツハーケンⅡ
ヤークトハーケン	224	60	448	9450	轻量钢材×3、一级·黑金竹×5、高质レザー×5	ブリッツハーケンⅢ
ヤークトハーケンⅡ	272	60	544	18000	轻量钢材×5、一级·黑金竹×10、高质レザー×10、刚性ワイヤー×10	ヤークトハーケン
ヤークトハーケンⅢ	320	60	640	35100	新型轻量钢材×1、特级·黑金竹×10、特殊加工レザー×5、超刚性ワイヤー×3	ヤークトハーケンⅡ
ケーニッヒハーケン	400	60	800	61500	新型轻量钢材×5、特级·黑金竹×15、特殊加工レザー×10、超刚性ワイヤー×5	ヤークトハーケンⅢ
零式 豹尾改	304	70	76	6750	玉钢×1、二级·黑金竹×10、木材×5、试制高回转ファン×1	零式 豹尾
零式 豹尾改二	368	70	92	10800	玉钢×3、二级·黑金竹×10、高质木材×5、试制高回转ファン×3	零式 豹尾改
零式 狩豹	448	70	112	14700	上玉钢×3、一级·黑金竹×5、高质木材×5	零式 豹尾改二
零式 狩豹改	544	70	136	22800	高回转ファン×3、一级·黑金竹×10、高质木材×10	零式 狩豹

立体机动装置	卷取速度	绳索射程	绳索强度	费用	改造必要资材	改造必要装备
零式 狩豹改二	640	70	160	39150	陨铁×3、特级・黑金竹×10、巨大树の心材×3、超高回转ファン×3	零式 狩豹改
零式 军豹	750	70	250	66000	陨铁×5、特级・黑金竹×10、巨大树の心材×5、超高回转ファン×5	零式 狩豹改二
壹号曙光・装置	392	100	196	12600	高回转ファン×1、巨人の结晶片×10、一级・黑金竹×5	强化装置・6型
贰号晓光・装置	476	100	238	20400	超高回转ファン×3、巨人の结晶×10、特级・黑金竹×5	壹号曙光・装置
叁号来光・装置	560	100	280	43200	超高回转ファン×10、巨人の大结晶×10、特级・黑金竹×10	贰号晓光・装置
零式 つばき	448	65	112	13125	巨大结晶×1、玉钢×5、超硬质化结晶片×10、试制高回转ファン×5	零式 狩豹改二
零式 つばき・改	544	65	136	21000	巨大结晶×3、上玉钢×3、超硬质化结晶片×10、高回转ファン×5	零式 つばき
零式 つばき・继	800	65	200	75000	超巨大结晶×3、陨铁×3、超硬质化大结晶×10、超高回转ファン×5	零式 つばき・改
シンボルⅡ	138	130	230	9900	试制轻量钢材×5、一级・黑金竹×10、レアメタル×20、试制轻量ワイヤ-×3	シンボル
シンボルⅢ	168	130	280	13650	轻量钢材×3、一级・黑金竹×15、高质レアメタル×10、试制轻量ワイヤ-×5	シンボルⅡ
シンボルⅣ	204	130	340	21600	轻量钢材×5、一级・黑金竹×10、高质レアメタル×20、轻量ワイヤ-×3	シンボルⅢ
シンボルⅤ	240	130	400	37800	新型轻量钢材×3、特级・黑金竹×10、超高质レアメタル×10、轻量ワイヤ-×5	シンボルⅣ
シンボルⅥ	300	130	500	64500	新型轻量钢材×5、特级・黑金竹×20、超高质レアメタル×20、超轻量ワイヤ-×5	シンボルⅤ
ユニコ-ンテ-ル	308	100	308	12075	高耐久钢材×2、试制高回转ファン×10、巨人の结晶片×10	シンボルⅡ
ユニコ-ンテ-ルⅡ	374	100	374	19800	高耐久钢材×4、高回转ファン×10、巨人の结晶×10	ユニコ-ンテ-ル
ユニコ-ンテ-ルⅢ	440	100	440	42525	新型高耐久钢材×4、超高回转ファン×10、巨人の大结晶×10	ユニコ-ンテ-ルⅡ
ナイト メアハ-ト	280	130	168	12075	异质な巨人结晶×3、超硬质化结晶片×10、试制轻量ワイヤ-×3	シンボルⅡ
ナイト メアハ-トⅡ	340	130	204	19800	异质な巨人结晶×5、超硬质化结晶×10、轻量ワイヤ-×3	ナイト メアハ-ト
ナイト メアハ-トⅢ	400	130	240	42525	祸々しい巨人结晶×5、超硬质化大结晶×10、超轻量ワイヤ-×3	ナイト メアハ-トⅡ
苍天・装置	280	130	280	14175	高耐久钢材×3、试制高耐久钢材×10、轻量ワイヤ-×3	大空・装置
苍穹・装置	400	130	400	42525	新型高耐久钢材×3、高耐久钢材×5、超轻量ワイヤ-×3	苍天・装置
制式猎兵装置・改	196	100	392	14700	超硬质化结晶×5、巨人の结晶片×10、一级・黑金竹×10、刚性ワイヤ-×3	制式猎兵装置
制式猎兵装置・改二	280	100	560	39150	超硬质化大结晶×10、巨人の结晶×10、特级・黑金竹×10、超刚性ワイヤ-×3	制式猎兵装置・改
对硬化装置・改	238	70	612	18000	巨人の铠片×10、刚性ワイヤ-×3、高质レアメタル×5、巨人の结晶片×10	对硬化装置
对硬化装置・改二	280	70	720	40500	巨人の大铠片×5、超刚性ワイヤ-×3、超高质レアメタル×10、巨人の结晶×10	对硬化装置・改
ロ-テ・ボ-ゲンⅡ	560	50	520	37125	辉く巨人结晶×3、巨人の结晶片×10、巨人の皮肤片×20、刚性ワイヤ-×5	ロ-テ・ボ-ゲン
ロ-テ・ボ-ゲンⅢ	700	50	650	63750	辉く巨人结晶×10、巨人の大结晶×10、巨人の结晶×20、超刚性ワイヤ-×5	ロ-テ・ボ-ゲンⅡ

资材篇

在进击模式、壁外调查模式选择关卡时，按△键可以看到该关卡所能入手的资材种类。实际上随着兵团练度等级的逐渐提升，大部分资材都是可以直接花钱购入的，故下面分别列出可购入的资材（能获得的关卡较多，就不逐一列举了），以及关卡报酬或破坏巨人部位才能得到的资材。

可购入资材

资材名称	购入价格	购入条件
黑金竹の欠片	310	兵团LV.1
二级・黑金竹	2100	兵团LV.26
一级・黑金竹	5150	兵团LV.60
特级・黑金竹	9650	兵团LV.90
铁片	320	兵团LV.1
二级・钢材	2200	兵团LV.26
一级・钢材	5250	兵团LV.60
特级・钢材	9750	兵团LV.90
二级・超硬质スチ-ル	1000	兵团LV.7
一级・超硬质スチ-ル	4000	兵团LV.45
特级・超硬质スチ-ル	10000	兵团LV.90
冰爆石片	300	兵团LV.1
二级・冰爆石	2300	兵团LV.26
一级・冰爆石	5350	兵团LV.60
特级・冰爆石	9600	兵团LV.90
低质レアメタル	1500	兵团LV.17
レアメタル	3700	兵团LV.45
高质レアメタル	7250	兵团LV.70
超高质レアメタル	99500	兵团LV.95
试制高耐久钢材	3400	兵团LV.36
高耐久钢材	7000	兵团LV.70
新型高耐久钢材	11000	兵团LV.95
试制轻量钢材	3300	兵团LV.36
轻量钢材	7000	兵团LV.70
新型轻量钢材	11500	兵团LV.95

资材名称	购入价格	购入条件
玉钢	3600	兵团LV.36
上玉钢	7500	兵团LV.70
陨铁	12000	兵团LV.95
木材	3000	兵团LV.36
高质木材	7000	兵团LV.70
巨大树の心材	9500	兵团LV.90
レザ-	1000	兵团LV.17
高质レザ-	5250	兵团LV.60
特殊加工レザ-	8500	兵团LV.80
试作高压ボンベ	3600	兵团LV.45
高压ボンベ	8000	兵团LV.80
超高压ボンベ	10000	兵团LV.95
试作大型ボンベ	3600	兵团LV.45
大型ボンベ	8000	兵团LV.80
超大型ボンベ	10000	兵团LV.95
试制刚性ワイヤ-	3500	兵团LV.45
刚性ワイヤ-	8400	兵团LV.80
超刚性ワイヤ-	10500	兵团LV.95
试制轻量ワイヤ-	3500	兵团LV.45
轻量ワイヤ-	8400	兵团LV.80
超轻量ワイヤ-	10500	兵团LV.95
试制高回转ファン	3500	兵团LV.45
高回转ファン	8400	兵团LV.80
超高回转ファン	10500	兵团LV.95

关卡报酬&部位破坏资材

资材名称	关卡报酬	部位破坏
巨人の皮肤片	—	大型巨人（标准）、大型巨人（胖）、大型奇行种（标准）、大型奇行种（胖）
巨人の结晶片	—	大型巨人（标准）、大型巨人（胖）、大型奇行种（标准）、大型奇行种（胖）
巨人の结晶	—	大型巨人（标准）、大型巨人（胖）、大型奇行种（标准）、大型奇行种（胖）
巨人の大结晶	—	大型巨人（标准）、大型巨人（胖）、大型奇行种（标准）、大型奇行种（胖）
超硬质化结晶片	序章“第104期训练兵团”等	大型巨人（肌肉）、大型巨人（强）、大型奇行种（肌肉）、大型奇行种（强）
超硬质化结晶	调查任务“防壁外周调查”等	大型巨人（肌肉）、大型巨人（强）、大型奇行种（肌肉）、大型奇行种（强）
超硬质化大结晶	序章“第104期训练兵团”等	大型巨人（肌肉）、大型巨人（强）、大型奇行种（肌肉）、大型奇行种（强）
光る巨人结晶	第2章第1话“调查兵团”等	女巨人
辉く巨人结晶	第2章第1话“调查兵团”等	女巨人
巨人の铠片	第2章第2话“イルゼの手账”等	铠之巨人
巨人の大铠片	第2章第2话“イルゼの手账”等	铠之巨人
异质な巨人结晶	第2章第4话“リヴァイ兵士长”等	兽之巨人
祸々しい巨人结晶	第2章第4话“リヴァイ兵士长”等	兽之巨人
巨大结晶	—	超大型巨人
超巨大结晶	—	超大型巨人
配备书・泛用	序章“第104期训练兵团”、调查任务“前卫部防卫作战”等	—
上级配备书・泛用	第2章第2话“イルゼの手账”、调查任务“奇行种发见！”等	—
特级配备书・泛用	终章第1话“谜の奇行种”、调查任务“前线より紧急连络！”等	—
上级配备书・特化	第2章第1话“调查兵团”、调查任务“紧急救助指令”等	—
特级配备书・特化	第3章第7话“战士は踊る”、调查任务“内地最终决战”等	—
特技配备书・仪礼	调查任务“反击の狼烟”、“城壁都市夺还作战”等	—

注：以红色字体标注的是“真・进击模式”或“壁外调查模式”极难难度才能得到的资材。

奖杯篇

奖杯总数	43	铜杯	26	银杯	13	金杯	3	白金	1

白金路线

白金难度	5/10
白金所需时间	160～180小时
在线奖杯	无
最少通关次数	1次进击模式+1次真・进击模式+2次壁外调查模式
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

本作的奖杯列表乍看上去似乎没有什么难点，并不要求打高难度的“真・进击模式”，累计型奖杯的数量要求也不高，但其实暗藏玄机。单单是“Gallery达成率100%”一个奖杯就足以让白金时间成倍增长，玩家需要刷取大量的资金和资材打造装备，可以说是同时兼具了《无双》和共斗类游戏的特性，因此想要白金也格外耗时。推荐的路线如下：

①由于没有难度的要求，而且掉落的资材也没有区别，故建议一周目选择“やさしい”难度快速攻略进击模式，完成第3章后回头刷之前关卡的紧急讨伐以及S级评价。

②进击模式的终章必须提升调查率才能逐步推进，故需要同时完成1周目壁外调查模式。此期间建议完成所有的委托，并结合后文的“练级心得”优先提升艾伦、三笠、利威尔、爱尔敏和克里斯塔的等级。

③通关后开启真・进击模式，以一周目的装备挑战会倍感吃力，建议先利用后文的“刷钱心得”和“补强心得”积累资金强化装备，才能在极难难度站住脚跟。真・进击模式和第2周目的壁外调查模式应同步进行，目的仅是过关，紧急讨伐和S级评价如果感觉压力较大可以无视。遇到女巨人等特殊巨人时注意刷部位破坏报酬，真・进击模式通关也是为了能刷最后的“超巨大结晶”

④正如前文“资材篇”所述，在兵团练度等级升满后，大部分资材都是可以直接花钱购入的。因此除了反复刷钱外，真正必须要刷的资材只有女巨人、铠之巨人、兽之巨人和超大型巨人的特殊掉落（包括形态近似的异形巨人），这也是游戏后期要重复进行的枯燥作业。如果有同伴联机的话，刷钱效率会有所提升，白金之路也不至于那么乏味。

练级心得

练级相关的奖杯方面，只要求任意角色的兵士练度达到6级、兵团练度等级达到99，在漫长的刷资材过程中必然会达成。如果玩家想把全角色练满，或是尽快提升兵团练度的话，推荐用以下方法速刷——选择进击模式第3章第6话“夺还”，开场就立刻靠近女巨人，投掷音响弹后迅速将其解决（如武器威力较低不妨扔火炎瓶）。25秒左右的过关时间就能获得5000点，即使算上读盘和跳过动画的时间也不过2分钟，效率非常高，而且在流程进入终章后可以选任意角色回来刷级，泛用性极强。

刷钱心得

开启真・进击模式后，挑战极难难度的壁外调查模式、提升调查率时，报酬不再是解锁兵士名簿，而是获得大量的资金。不过这还远远不够，强烈推荐花费108日元购入DLC关卡“正しい人”。本关的任务触发顺序及位置如图中序号所示，红色表示主任务、绿色表示副任务、灰色表示紧急任务。仅以刷钱为目的大可无视副任务和紧急任务，只迅速推进主线，提前跑位能节省大量时间。注意③所示的主任务共有4处NPC需要援助，击破其周边的敌人后需要稍等一下对话触发，出现“驻屯兵、住民诱导开始”的提示才算成功。选择角色为拥有报酬加成技能的“女神”克里斯塔，一般难度下过关能获得近5万的资金（耗时约5分钟），极难难度则能获得9万余资金（耗时约7分钟），还不包括卖出资材换取的金钱。此外，选择在线模式时单人出击也可以得到联机的报酬加成，即一盘能获得11万资金，效率极高！

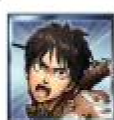


装备补强心得

在装备配给所进行“补强”是踏平真・进击模式必不可少的一环，装备的补强上限等级为99（更新1.01补丁后等级翻倍至198）。作为素材的装备种类虽然会影响基础装备提升的等级，但每一级提升的数据是固定的，因此用最便宜且最容易获得的装备作为素材，就能够达到快速强化的目的。素材推荐用“训练用刀身”、“训练用鞘”和“训练用装置”，开发费用皆为400，所需的“配备书・泛用”可利用壁外调查模式“（南部 第1调查区）前卫部防卫作战”的过关报酬刷取。注意，要先把素材装备自我强化至99级以上，再拿去强化目标装备才会更省钱。

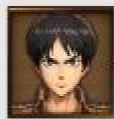


奖杯一览


驱逐してやる！！この世から…一匹残らず！！

白金

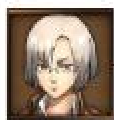
取得条件：获得其他所有奖杯


もうお前に世话焼かれることもねぇな！！

铜杯

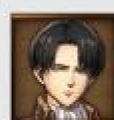
取得条件：被选为训练最优秀成绩者

奖杯说明：序章教学关的最后环节需要与第104期训练兵团的成员同场竞技，击破最多巨人模型者为优胜。建议玩家只专心削后颈，不要花时间砍大型模型的腿部，超越三笠拿到第1名即可解锁。


人类が今日…初めて巨人に胜ったよ…

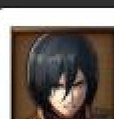
铜杯

取得条件：完成进击模式第1章


オイ…ガキ共…これはどういう状况だ?

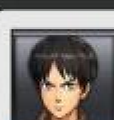
铜杯

取得条件：完成进击模式第2章


仕方无いでしょ？世界は残酷なんだから

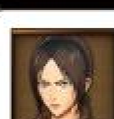
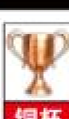
铜杯

取得条件：完成进击模式第3章

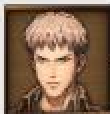
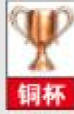

人类が…巨人を食い尽くしてやる！！

银杯

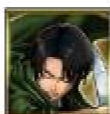
取得条件：完成进击模式终章


泣くくらいならよしとけってんだよ

铜杯

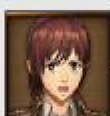
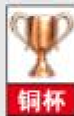
取得条件：调查任务的达成率突破25%


今、何をすべきか


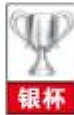
取得条件：调查任务的达成率突破50%


约束しよう 俺は必ず！！ 巨人を绝灭させる！！

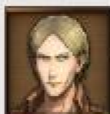
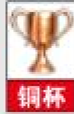

取得条件：调查任务的达成率达到100%


え！？ 神样？


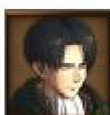
取得条件：达成委托10次以上


バカ言え 俺は元々结构喋る…


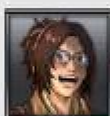
取得条件：达成所有的委托


こいつは间违いなく逸材だ


取得条件：任一章节的战绩评价达到S级

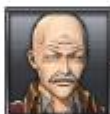

ほう…悪くない…


取得条件：在1次战斗中连续达成10次完全讨伐

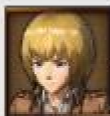

それはもう…最高に滚るやつをだよ


取得条件：在1次战斗中达成50次完全讨伐

奖杯说明：大多数战斗的巨人数量都没有这么多，而且无法在战斗中存档也导致不能用S/L大法确保获得“完全讨伐”勋章。推荐用调查任务“最奥 特别战域”的“阳动作战”来挑战，本关登场的巨人超过70只。

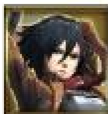
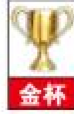

その一步は我々人类にとっての大きな进击になる


取得条件：进击模式所有章节的战绩评价都达到S级


他の巨人とはまったくの別物

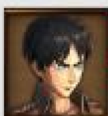
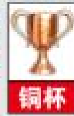

取得条件：初次击倒紧急讨伐对象



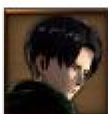
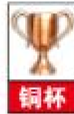

战わなければ胜てない


取得条件：击倒进击模式所有章节中的紧急讨伐对象

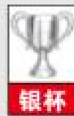
奖杯说明：以上三个奖杯都只要求“进击模式”，并不需要去“真・进击模式”死磕，因此可以等装备精良后再回头刷，并直接切换到简单（やさしい）难度来达成。


オレはまだこの世界の实态を何も知らないんだから


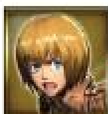
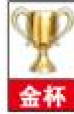
取得条件：Gallery的达成率突破10%


巨人と对峙すればいつだって情报不足


取得条件：Gallery的达成率突破25%


わからないことがあったら わかればいい


取得条件：Gallery的达成率突破50%

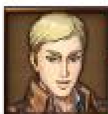
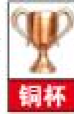

きっと外の世界はこの壁の中の何倍も广いんだ！


取得条件：Gallery的达成率达到100%

奖杯说明：本作白金路上的最大难关，Gallery分为6个项目——“公开情报”、“音乐鉴赏”在进击模式通关后就能全部开放；“兵团战史”需要通关进击模式并达成所有委托，看完支线事件的相关剧情；令调查任务的所有区域调查率皆达到100%就能完成“兵士名簿”；“巨人图鉴”里有一些特殊形态的异形巨人，只要确保把进击模式、壁外调查模式各关的“紧急讨伐对象”都击破就不会遗漏；“装备图鉴”是最要命的，包括刀身、鞘・气罐、立体机动装置和军马4项，打造上级装备需要的稀有资材必须去高难度的“真・进击模式”才能打到，而且还有一定掉落率，开发和改造武器也需要足够的资金支撑，总之“刷”就一个字。


悪いけど俺…天才だから


取得条件：1名角色的兵士练度达到最大等级


君达は勇敢な兵士だ心より尊敬する


取得条件：兵团练度达到最大等级


今度は人类の番だ

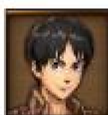

取得条件：初次开发武器


いいから默って全部オレに投资しろ！！

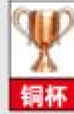

取得条件：使用过的兵团资金突破10万


心脏を捧げよ！！


取得条件：解锁全部10名可操作角色


人类の反击はこれからだ

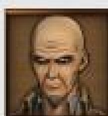

取得条件：用艾伦（エレン）初次击倒巨人


モットダ…モットコロス…


取得条件：用巨人化的艾伦（エレン）初次击倒巨人

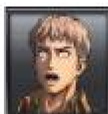

ちっ…污ねぇなチクショー


取得条件：用利威尔（リヴァイ）初次击倒巨人

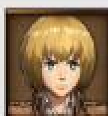
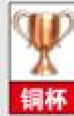

问题无い…修练に励め


取得条件：持续使用立体机动装置保持不落地1分钟以上

奖杯说明：推荐选择序章的教学关“第104期训练兵团”，在最后阶段的小树林里保持滞空1分钟即可。


…オイ 何を助けるって？


取得条件：1分钟以内击倒巨人10只以上


やっと…役に立てる


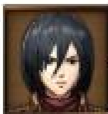
取得条件：初次招揽同伴加入


最悪なことにならなくて本当に良かった…

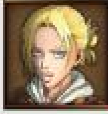
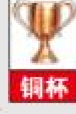

取得条件：初次解救同伴


これは好机だ绝对逃がすな！！

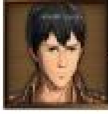

取得条件：初次发动决战狼烟


私は自分を完璧に支配できた

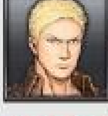

取得条件：无伤获得10次战斗的胜利


私が赌けたのはここからだから


取得条件：在加速时间中躲避巨人的攻击累计30次以上


羡ましいよ…自分の命より大切なものがあって…

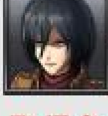

取得条件：完成副任务累计30次以上


不利な战斗は避けるんだ


取得条件：使用道具累计100次以上


战え！！战え！！战え！！


取得条件：讨伐巨人累计1000只以上


私の特技は 肉を…削ぎ落とすことです


取得条件：破坏部位累计100次以上


俺はそういう奴らだから选んだ


取得条件：同伴破坏部位累计100次以上


これが本物の敬礼だ！


取得条件：招揽同伴加入累计100次以上


元からこの世界は地狱だ


取得条件：我方死亡总数累计100人以上



いけにえと雪のセツナ

攻略透解 GUIDE THROUGH

POCKET HALO 光盘视频收录

文 白菜　美编 咕噜

PSV	祭品与雪之刹那	Square Enix	
いけにえと雪のセツナ		日版	1人
2016年2月18日	对应 PSV TV		5184 日元
RPG	角色扮演	本文对应游戏版本：1.00	

作为一款刻意还原复古风格日式RPG的作品来说，本作无疑给出了一份令人满意的答卷。静怡的氛围，悠扬的钢琴乐曲，无地图、无对话语音、无任务指引的硬派风格，相信都能让老一辈玩家感慨不已。本作除了加入许久不见的硬派半即时战斗模式以外，也独创了类似“刹那系统”在内的一些新花样，使这款作品在怀旧的同时也有着新鲜感。但是必须要说，本作的PSV版优化实在做得太差，常时卡顿和漫长的读盘绝对能令人崩溃。有条件的玩家请务必选择PS4版进行游戏。

基本操作

按键	效果
方向键	选择项目
左摇杆	选择项目、移动（世界地图／场景地图）
□	发动刹那系统（战斗中）
△	开启菜单（世界地图／场景地图）
○	决定、进入场景地图（世界地图上）、调查对话（场景地图上）
×	取消
L/R	切换类别（菜单）
Start	查看战斗情报（战斗中）

系统详解



❶ 主菜单选项
❷ 角色基本状态
❸ 当前所处区域
❹ 持有金钱
❺ 发动中的料理效果

菜单选项

道具

本作的道具类别详细分为“道具”、“素材”和“重要道具（たいせつなもの）”三种。道具就是一般概念里可以使用的消耗性道具（名称前的标记为药瓶和餐盘图案）；素材主要用于换取法石和料理（名称前的标记为苹果图案）；重要道具则收录了在流程中推动剧情所必须的物品，不可以出售（名称前的标记为钥匙图案）。

素材大致上可以分为“掉落素材”、“食材”和“遗物”三种。掉落素材是指击破敌人后，从敌人身上掉落的素材；食材是指可以用来换取料理食谱的素材；遗物则是一种收集品，并没有太大的实际意义。在本作中，贩卖素材是最直接的赚钱手段。与魔导商会的负责人对话，在贩卖界面中，掉落素材和遗物都以白色显示，食材以绿色显示。

消耗道具列表

名称	效果	备注
ポ－ション	单人 HP 回复 150	–
ミドルポ－ション	单人 HP 回复 300	–
ハイポ－ション	单人 HP 回复 500	–
エ－テル	单人 MP 回复 100	–
ミドルエ－テル	单人 MP 回复 200	–
ハイエ－テル	单人 MP 回复 300	–
エリクサ－	单人 HP 与 MP 全回复	–
ラストエリクサ－	全员 HP 与 MP 全回复	可在“名もなき村”购买
毒消し	解除单人毒（スリップ）状态	–
三日月草	解除单人麻痹状态	–
气付け药	解除单人混乱状态	–
万能药	解除单人全异常状态	–
アテナの水	复活单人并回复其少量 HP	–
テント	回复全员 HP 与 MP，同时解除异常状态	–
コテ－ジ	回复全员所有 HP 与 MP，同时解除异常状态	–
ミスト－ン	从战斗中逃走	–

帐篷（テント）
小屋（コテ－ジ）

消耗类道具中的特殊道具，无法在战斗中使用。本作并不存在旅馆这一设定，想要体验到HP、MP回复和异常状态全解除的效果，就需要用到帐篷与小屋这两种道具。两者的使用条件限定于大地图上或存档点上。帐篷可以回复一定值的HP和MP，并解除全异常状态；小屋则是HP和MP全回复，同时解除全异常状态。两者都可以在道具商人处买到。

料理

料理是道具这一分类中，名称前的标记为餐盘图案的特殊道具，无法在战斗中使用。料理的使用效果会显示在主菜单的右下角，大多是“获得经验值上升”+“素材掉落率上升”再加上一种特定的效果。料理效果会在下一场战斗中生效，战斗结束后失去效果。料理的效果无法叠加，重复使用不同料理时，后来的效果会覆盖之前的效果。

料理的获得方式与食材挂钩。玩家在大地图或场景区域内可以看到闪光的探索点，调查后有可能获得“食材”或“遗物”的其中之一。当身上持有特定几种食材的情况下，与特定的NPC对话，就能获得这些食材所对应的料理食谱。然后将食谱拿到酒场交给掌柜，之后就能以金钱在酒场掌柜这里直接购买了。所有料理的获得方式与效果记载在后文的“资料”部分。

魔法

在菜单中打开“魔法”选项，可以确认当前成员装备的魔法、可发动的连携技，或是使用部分允许在菜单中使用的魔法（例如回复系和异常状态解除系）。该界面下也会对魔法的效果做出简单的说明，还可以确认发动该魔法所需的MP、或是某连携技的参与角色和所需MP（不受装备影响）。

在本作中，该选项所指的“魔法”，均为装备法石后角色通过法石之力所使出的技能，定位更接近于“招式”而不是一般意义上的“魔法攻击”，这一点需要大家区分清楚。在后文中，为了避免误解，笔者用“招式”一词作为其代称。

法石

如同上文所说，法石是角色使用特定招式所不可或缺的装备型道具。该界面下可以进行法石的装备，○键是确定装备/替换法石、□键是取下当前装备法石、△键可以给当前选定法石更换名称（笔者不建议玩家更换，否则可能对后文的流程攻略部分造成阅读体验上的影响）。右侧界面可以看到当前选定法石的招式说明、消耗MP、装备可能的角色、升华列表以及连携列表，接下来笔者会顺序、详细地说明有关法石要素的种种。

※“升华”系统放在后文“法器”部分进行说明；“连携技”系统放在后文“战斗”部分进行说明。

法石的种类

所有法石的名称前面都标有一个字母：写着C的为招式法石（Command）、写着S的为辅助法石（Support）。招式法石为角色提供战斗中的主动技能，可以直接在战斗中的“魔法”指令列表里选用；辅助法石为角色提供战斗中的常时技能，在战斗中常时、或是满足一定条件后发动效果。招式法石为角色所固有，辅助法石为全员共通。

法石的获得

除了剧情获得或宝箱中撩出来的以外，所有的法石都要靠“掉落素材”来换取，而并非以金钱购买。掉落素材的出现种类与玩家击破怪物的方式有关。在持有掉落素材的情况下，前往城镇场景中找到名为“魔导商会”的NPC（用斗篷罩着脸），对话后可以选择出售素材。所有出售过的掉落素材，其品种和数量都会被系统记录下来。出售完毕后，选择交换法石，在列表中玩家就可以看到当前自己可以交换的法石（列表中亮起的部分）。只有当玩家出售给魔导商会的素材达到换取法石的最低要求时，才能换取法石。换取法石后，对应该法石的素材数量也会相应地在系统中消耗掉。总结一下，出售掉落素材是金钱的主要来源，而换取法石是出售素材后的副产物，还不需要消耗玩家自身持有的素材，因此在战斗中应该更多地追求掉落素材，换取更多地法石，以便更好地展开战斗。

※在后文的“资料”部分，笔者为大家提供了所有招式法石的交换素材获得方式。辅助法石由于数量庞大且重要度不算高，考虑到篇幅问题后舍去。重要的辅助法石会在流程攻略部分提供换取方法。

法石的装备（封穴）

法石可以装备在两个位置，一是角色身上，一是法器上。两者在装备界面左侧上下分隔开，上方是角色，下方是法器。只有经过装备的法石才会生效。法石的装备栏在游戏中被称为“封穴”，每个封穴的前面都有一个标有字母的图案，分别是“C”、“S”和“A”。C和S与法石的种类区别是相同意思，代表该封穴只能装备招式法石或辅助法石。A的意思是“全部”（All），代表该封穴可以装备对应该角色的任意法石。

法器上的封穴类型和数量由法器自身决定；角色身上的封穴初期只有2个，随着角色等级的提升而增加，最多可达8个，而且角色身上的封穴类型统一为A。

※法石右侧的八角星符号与“升华”系统相关，在下文“升华系统”部分说明。

法器

法器的主要获得途径，除了在宝箱中获得以外，基本都是在武器商人（带护目镜的大叔）处购买。正如上文中提到的，法器是用来装备法石的容器，大家可以将其视为同类游戏中的防具。各个法器之间也有区别，评价法器的实用度主要看三个部分：封穴数量/类型、特殊效果与升华效果。封穴数量/类型顾名思义——数量和类型越多，能够装备在上面的法石也就有越多的选择，毫无疑问能够直接提升角色的战斗力；特殊效果等同于法器的自带效果，装备该法器时就能获得该效果的加持；升华效果则与特殊效果有所区别，并非“装备该法器立刻获得的效果”，而是“装备该法器后，在战斗中可能让法石升华从而获得的效果”，详细参考接下来的“升华”系统说明。

※注意在切换法器后，原本法器上装备的法石会自动卸下，需要玩家重新装备。

升华系统

升华是本作中极具特色的系统，作用在于给玩家的法石附加特定的强化效果，从而打造出强力的法石，为玩家的战斗节省不少心力。每个法石最多可有效升华10次，法石右侧八角星数量等于有效升华次数。升华类型大致上可以分为两种：“招式升华”和“辅助升华”。

招式升华：装备拥有升华效果的法器，在战斗中发动特定招式的刹那（刹那系统在后文“战斗”部分详细解说），就会有几率触发升华。战斗结束后，该招式对应的法石就会获得该法器附带的升华效果。举例来说，如果想为**エンド**的“回转斩**り**”附加招式升华效果“**クリティカル**率”，就让**エンド**装备有该升华效果的法器，然后在战斗中使用“回转斩**り**”的刹那版，这样在战斗结束后的结算画面中，就有机会出现升华界面，询问玩家是否要给“回转斩**り**”附加“**クリティカル**率”。因为招式升华会随机发生在该场战斗中使用过刹那的所有招式中，而一个法石最多只能附加10次升华效果，因此觉得不合适的升华效果要果断选择Off。

辅助升华：辅助升华与招式升华的效果则有很大区别。如果说招式升华是将“法器”的效果转移到“招式法石”上，那么辅助升华就是将“辅助法石A”的效果附加到“辅助法石B”上。辅助升华的发动条件是装备升华效果为“サポ－ト效果”的法器，同时再装备2个以上的辅助法石参与战斗。在战斗结束后，就有低几率发生一个辅助法石的效果附加到另一个辅助法石上的升华形式。附加的效果虽然只有原本效果的1/10，但由于可以重复附加10次，因此最终可以升华出拥有两个不同效果的强力辅助法石。



全升华效果一览

升华效果	说明
魔法威力	发动招式时招式效果提升。复数升华时，对应连携技效果进一步提升
连携威力	发动招式对应的连携技时，连携技效果提升
刹那威力	发动该招式或对应连携技时，其刹那效果提升
クリティカル率	发动该招式时会心一击率提升（回复或辅助技能则是提升回复效果或延长辅助状态时间）
行动后ATB值	发动该招式后初始ATB值提升
消费MP	发动该招式时消耗MP降低
蓄积SP	发动该招式时积蓄SP提升
行动后防御	发动该招式后，到下次行动前受到伤害降低
行动后回复	发动该招式后回复自身HP（效果不会波及队友）
行动后支援	发动该招式后，到下次行动结束前腕力和魔力提升
连携解放	对应该招式的连携技无需所有参与角色蓄满ATB值也能发动，但是如果有未蓄满ATB的角色参与连携技，消耗MP会提升。复数升华时，降低上述情况下消耗MP的额外提升量
无伤时威力	发动该招式或对应连携技时，角色在HP80%以上，则招式效果提升
濒死时威力	发动该招式或对应连携技时，角色在HP30%以下，则招式效果提升
CRT时威力	发动该招式或对应连携技时触发会心一击，则会心一击效果效果提升
防御后威力	在对应角色承受伤害后发动该招式或对应连携技，则招式效果提升
刹那时威力	发动该招式或对应连携技时，效果随发动刹那次数逐步提升
升华时威力	发动该招式或对应连携技时如果发生升华，则效果提升
特异时威力	发动该招式或对应连携技时如果触发特异，则效果提升
サポ－ト效果	发生升华时，当前装备的辅助法石可获得另一个辅助法石的1/10效果



武器



大家都非常熟悉的武器装备，装备后提升对应属性，并且获得武器的特殊效果（角色贴图也会发生变化）。武器的获得方式主要为开宝箱和在武器商人处购买。下表为所有角色的武器获得方式。

エンド

名称	特殊效果	获得方法
萤雪	–	初期装备
风舞	回避率上升	宝箱（忘れられた浜边）
星霜	时属性	商店：3200G
凤天	天属性	商店：3700G
红莲	火属性	商店：4200G
斩魔	–	商店：4700G
苍冰	水属性	宝箱（回廊遗迹 ワッカ）
梦幻	–	商店：5900G
机神	命中弱点时攻击力上升	宝箱（王家の遗迹 ナニハナ）
创刻	蓄积SP上升	宝箱（静止した世界）
冥月	冥属性	支线任务
刹那	掉落素材数增加	宝箱（冒险者の里）
虹	会心一击率上升	宝箱（最果ての地）

セツナ

名称	特殊效果	获得方法
フォ-クロア	–	初期装备
刃の发饰り	–	宝箱（夜明けの町 ゴザ）
トレ-ンバレット	回避率上升	商店：3200G
ミッシングム-ン	–	商店：3700G
ティンクルスタ-	–	商店：4200G
圣刻の冠	ATB速度上升	商店：4700G
リボン	异常状态无效	宝箱（回廊遗迹 ワッカ）
ア-デルハイト	战斗开始时ATB最大	商店：5900G
オリオ-ル	–	宝箱（王家の遗迹 ナニハナ）
アマデウス	攻击时MP回复	宝箱（城主アヴァロの飞空艇）
ペンギイラム	不容易引发敌人警戒	商店：7400G
ワルキュ-レ	–	宝箱（骑士の村 ヤ-ガ）

クオン

名称	特殊效果	获得方法
アゾ-ト	–	初期装备
光阴の流剑	时属性	商店：2800G
ブレイクダガ-	回避率上升	商店：3200G
雪月花	–	商店：3700G
ア-クブレイド	–	商店：4200G
カオスル-ン	最大MP上升	商店：4700G
ブラッククロス	–	商店：5300G
魔封剑	–	宝箱（オッカオッカの洞窟）
鬼神の短刀	异常状态发生率上升	商店：6600G
レディアント	会心一击率上升	宝箱（城塞都市 ウカテイナ）
包丁	料理效果中攻击力上升	商店：7400G
クライシス	HP越高攻击力越高	宝箱（回廊遗迹 ワッカ）

ヨミ

名称	特殊效果	获得方法
守护の大剑	–	初期装备
破邪の魔剑	–	商店：3200G
ガイアの大剑	最大MP上升	商店：3700G
断灭の太刀	–	商店：4200G
ディフェンダ-	回避率上升	商店：4700G
活力の大剑	最大HP上升	商店：5300G
アルケミアの魔剑	道具效果上升	宝箱（オッカオッカの山）
ガ-ディアン	–	商店：6600G
悟りの大剑	被攻击时SP蓄积量增加	宝箱（最果ての地）
圣战士の大剑	攻击时HP吸收	商店：7400G
指导者の大剑	–	支线任务
刚剑	会心一击威力上升	宝箱（カッチの洞窟）

キ-ル

名称	特殊效果	获得方法
ファイアブランド	火属性	初期装备
魔晶の天秤	–	商店：4200G
生命の杖	最大HP上升	宝箱（ロラの海）
クレセントスタッフ	最大MP上升	商店：5300G
世界树の枝	–	宝箱（オッカオッカの山）
バリアロッド	–	商店：6600G
ブラッドロッド	攻击时HP吸收	宝箱（最果ての地）
アカシックリ-ダ-	无视敌人属性耐性	商店：7400G
クロノス	ATB速度上升	宝箱（最果ての地）
ミラクルロッド	会心一击威力上升	宝箱（隐れ里 イル）

ジュリオン

名称	特殊效果	获得方法
ベ-レイニガン	–	初期装备
プリンセスガ-ド	–	商店：5300G
アバランシェ	水属性	商店：5900G
アストラル	–	宝箱（ディガの谷）
真理の姬枪	会心一击威力上升	商店：6600G
奈落の魔角	–	商店：7400G
グランドリ-ム	无视敌人属性耐性	宝箱（最果ての地）

フィデス

名称	特殊效果	获得方法
死神の镰	攻击时附带即死效果	初期装备
ナイトメア	攻击时状态发生率上升	商店：7400G
龙翼の镰	–	商店：7400G
ディザスタ-	–	商店：7400G
オディオレブル	–	商店：7400G
绝望の镰	HP越低攻击力越高	商店：7400G

武器强化

使用特定的强化道具，可以对任意武器进行强化。方法是在武器装备界面下，选定武器后按下△键就能进入强化界面，接下来选择强化道具就可以对该武器进行强化。不过需要注意的是，本作的强化系统与其他同类游戏有所区别，存在“限界值”这一概念。每个武器都有着自身的限界值设定，而每种强化道具能够强化的程度都有一个上限，超出上限后就无法再利用该强化道具进行强化。举个简单的例子：一把武器的物理攻击力是20，而物理攻击力限界值是200，使用可以强化至限界值1/4的强化道具“**ミスリル**”，最多能将物理攻击力强化至限界值200的1/4，即50；使用可以强化至限界值3/4的强化道具“**クリスタル**”，最多能将物理攻击力强化至限界值200的3/4，即150，以此类推。

强化道具除了在宝箱中获得以外，主要来源是在武器商人处购买。下表为所有强化道具的说明。

ミスリル	可以将武器强化至限界值的1/4
ダマスカス	可以将武器强化至限界值的1/2
クリスタル	可以将武器强化至限界值的3/4
オリハルコン	可以将武器完全强化至限界值（通关后可以在武器商人处购买）



队伍编辑（パ-ティ编成）



本作一共有7名角色陆续加入，玩家需要从中选出3名来参与战斗。战斗结束后，未上场角色获得的经验值为1/2。不过值得注意的是，本作虽然没有在游戏中明说，但却加入了战斗位置这一概念。角色使用的招式除了全体攻击以外，都是有攻击范围设定的。如果敌人相互靠得比较近，玩家选择恰当的攻击目标，在攻击时就能波及到其他敌人。当然这对于我方来说也一样。在队伍编辑界面下，排第一的角色在战斗时会站在三人阵型的中央。以**ジュリオン**的“**チャクラ**”来举例，这招是以使用者自身为中心回复HP和MP，如果让**ジュリオン**站在队伍中央，发动效果就能同时惠及周围初始位置的两名同伴，相反若是让**ジュリオン**站在两侧，那么就只能惠及中央的同伴角色了。



雪世界的记忆（雪世界の记忆）



该项其实就是同类游戏中的图鉴，收录了人物、魔物、武器……等等要素的详细说明，玩家可以在此查看本作中的一些详细背景和角色设定。当然其中有几项分类还是有些实际意义，下面来简单介绍一下。

战历：可以查看战斗次数、最大伤害……等等详细资料。这里可以查看的升华次数与奖杯有关系，也可以通过宝箱回收率检查自己有没有漏掉的宝箱。完成100%回收的要素会在数字后面加上王冠图标。

魔物：可以查看自己遭遇过的怪物，以及其身上的掉落素材。可惜的是并没有给出这些魔物的出现位置。后文“资料”部分会给出这些怪物的出现位置和掉落素材，玩家可以参照。



道具：在这一项的“素材”一览里，可以查看至今获得过的所有素材的出处。但可惜并没有详细记载是用怎样的方法斩杀怪物才会掉落。如果玩家通过此处查询素材获得方式，还需要结合上一条“魔物”来看。

地理：这一项可以查看各个大地图区域内发光采集点的素材获得率。完成该地图的全种类食材/遗物收集后，可以获得大量经验值奖励。

设定配置（コンフィグ）

ATB设定：本作中比较重要的设定。配置为“**ウエイト**”（Wait）的话，战斗采用半即时制，在玩家点开任意指令菜单时，敌人的行动也会停止，玩家有慢慢思考战术的时间；配置为“**アクティブ**”（Active）的话，战斗采用全即时制，玩家即使点开指令菜单，敌人的行动也不会停止，不过相应地己方ATB和SP也会持续积蓄，是比较刺激的战斗方式。笔者建议初学者玩家选择“**ウエイト**”比较好。

战斗光标记忆（バトルカ-ソル记忆）：设定战斗中光标的位置记忆。配置为“OFF”的话，每次操作时光标都会回归初始位置；配置为“**アクション**”（Action）的话，在打开魔法和道具菜单时，光标会记忆上一次执行操作的位置；配置为“**コマンド**”（Command）的话，在第一层战斗菜单中光标会记忆上一次执行操作的位置；配置为“**すべて**”的话，则会完全记忆上一次操作时光标的位置。这项设定推荐玩家按照自己的操作习惯来配置。

战斗帮助显示（バトルヘルプ表示）：配置为“ON”的话，在战斗中，画面上方会出现对于当前选定魔法或道具的说明。推荐配置为“ON”。

BGM、SE、**ボイス**：分别对应游戏中的背景音乐、音效和战斗中语音。

主人公语音（主人公**ボイス**）：配置为“OFF”的话，在战斗中主人公不会发出任何语音。笔者推荐保持“ON”的设定。

存档（セ-ブ）

本作只能在大地图上，又或是场景中的绿色光阵处存档。值得大家注意的是，本作没有自动存档，同时也没有必败战斗。因此玩家应该养成良好的存档习惯，免得一失足成千古恨。

战斗相关



❶	战斗菜单
❷	参战角色
❸	HP槽
❹	MP槽
❺	ATB槽
❻	刹那（SP）槽
❼	敌人HP（需装备对应特殊效果为“HP可视化”的法器）

战斗菜单里分为通常攻击（**たたかう**）、魔法和道具三种指令。通常攻击均为物理攻击，伤害依存于角色的腕力和武器的物理攻击力；魔法为同类游戏中的必杀技或招式技能，发动时消耗MP；道具为使用角色身上持有的消耗性道具，而且可以给同伴使用。

战斗中除了执行以上指令外，还可以发动招式的“刹那”效果，又或是按下Start键查看战斗情报，另外战斗本身还受到“特异”系统的影响。接下来笔者逐个说明以上战斗要素。

ATB槽

本作采用的战斗模式为ATB模式，即是淡化回合要素，蓄满ATB槽的角色可以立即行动的战斗模式。ATB槽的积蓄速度依存于角色的隐藏速度值，各个角色的初始速度值都各自不同，且不受装备、魔法和道具效果影响。不过玩家依然可以靠以上方式影响ATB槽的蓄积速度或初始蓄积值（结论上可以视为影响了速度）。

攻击类型

本作的攻击类型多种多样。按照伤害来源分类，有物理攻击、魔法攻击和特殊攻击三大类；按照攻击属性分类，有火、水、天、冥、时五大属性（也可以额外加上无属性）；按照效果范围分类，则有小范围攻击和全体攻击两类。

伤害来源：物理攻击和魔法攻击按照正常方式理解即可，伤害依存于角色的腕力/武器物理攻击力，以及角色的魔力/武器魔法攻击力。特殊攻击是有别于以上两种伤害来源的攻击模式，伤害独立计算，不受对手的物理/魔法耐性影响。

攻击属性：五大属性之间并没有克制关系，属于相互独立的属性。附带属性的攻击，其威力除了受伤害来源的对应数值影响外，还与角色对应该属性的属性数值相关。

效果范围：小范围攻击视攻击的方法来确定效果波及范围，通常来说是定点攻击方式以目标为中心扩散一定范围，而部分贯通型直线攻击则对整个攻击轨道上的敌方目标都会造成伤害；全体攻击则是必定波及在场所有目标，不过需要注意的是全体攻击的刹那追加攻击，其范围依然是以目标为中心生成的刹那判定圈内，有可能命中不了距离太远的敌人。

刹那系统

当角色执行任意操作、受到攻击、或是ATB槽蓄满后不行动时，圆形的SP（Setsuna Point）槽就会开始累积。蓄满一次后，圆形槽上方会出现一个闪光点，这就被称为“刹那点数”。刹那点数在一场战斗中最多可以累积3个，并且不继承至下一场战斗。

当角色在持有刹那点数时，发动攻击或招式/连携技的瞬间，头顶上会闪出一道蓝色光芒，持续约1秒。在这1秒内（画面上方出现招式名称的时候），玩家如果按下□键，就能消耗1点刹那点数，发动该招式的刹那效果。刹那效果可以归为好几种类型，每个招式/连携技都有着各自固定的刹那效果，但必定都是有利效果。玩家可以对照下表汇总的刹那效果分类，在了解各个招式的刹那效果后再决定是否发动。如果是追加攻击类的刹那效果，发动后会在攻击目标周围生成一个判定圈，圈内就是刹那追加攻击的效果范围。

刹那效果名称	说明
物理攻击	追加发生物理攻击，威力、攻击次数和属性以原本发动招式/连携技为基准
魔法攻击	追加发生魔法攻击，威力、攻击次数和属性以原本发动招式/连携技为基准
特殊攻击	追加发生特殊攻击，威力、攻击次数和属性以原本发动招式/连携技为基准
HP回复	追加发生HP回复行动，威力和种类以原本发动招式/连携技为基准
MP回复	追加发生MP回复行动，威力和种类以原本发动招式/连携技为基准
状态异常解除	解除我方全异常状态
状态强化发生	追加发生状态强化，强化值和种类以原本发动招式/连携技为基准
状态异常发生	追加发生减益异常状态，种类以原本发动招式/连携技为基准
效果全体化	招式/连携技的范围扩大到全体
发生时间延长	状态变化的持续时间延长
行动准备	行动结束后ATB槽初始值提升，可以更快迎来下一次行动。提升量以原本发动招式/连携技为基准
クリティカル发生	招式/连携技触发会心一击效果
被ダメ-ジ减少	承受伤害值降低
ダメ-ジ返し	承受伤害时，将部分伤害值反弹给敌人

连携技

当两名以上角色装备特定的招式法石，并同时参与战斗时，就可能在战斗中发动特定的连携技。发动连携技的条件如下：①参与连携技的角色全员拥有足够的MP；②参与连携技的角色全员处于ATB槽蓄满的可行动状态下；③若要发动连携技的刹那效果，需要参与连携技的角色全员持有刹那点数。发动连携技后，参与角色全部视为行动结束状态，同时扣减对应连携技消耗的MP值，若是发动了刹那效果，则同时消耗1点刹那点数。虽然连携技的发动条件苛刻，消耗也非常大，但是拥有非常强大的效果，特别是后期的三人连携技，说是主宰战局走向也不为过。在游戏的后期几乎就是靠连携技来挑战强敌，因此玩家可以尽早熟悉这个系统。

连携技的威力依存于招式性能和角色能力。例如判定为物理攻击的连携技，由升华了物理伤害效果的招式法石启动，其威力会高于由并未升华物理伤害效果的招式法石启动；而在法石完全相同的情况下，同样一招判定为物理攻击的连携技，由物理攻击力较高的角色来发动，威力也会随之增大。值得一提的是，在发动连携技时如果触发了升华，那么升华的对象为构成该连携技的招式之一。因此多用连携技绝对是百益无一害。



战斗情报

在战斗中任意时刻按下Start键，就可以暂停时间查看当前的战斗情报。战斗情报中可查看的内容为：我方单位状态变化、敌方单位状态变化、当前发动特异及其剩余时间。下文会顺次说明这些要素。

状态变化

本作中的状态变化分为"状态强化/弱化"和"增益/减益异常状态"。状态强化/弱化主要对应基础能力上的数值变化，例如攻击力上升、防御力下降等；而增益/减益异常状态主要是令单位的基本状态发生变化，详细说明请看下表：

减益异常状态	
名称	效果
毒（スリップ）	HP随时间经过逐渐扣减
麻痹	无法使用招式
混乱	对敌人造成伤害时，自身也承受伤害
石化	ATB清零，并不再增加
冻结	ATB清零，并不再增加
时间停止	ATB清零，并不再增加
封印	无法使用刹那系统
僵直（スタン）	ATB清零
即死	进入战斗不能状态
战斗不能	HP清零，无法执行任何行动

增益异常状态	
名称	效果
透明	不会被敌人选中为目标（遭到全体攻击或被其他攻击波及时依然承受伤害）
挑衅（挑发）	被敌人优先选中为目标
HP上升	最大HP上升
MP上升	最大MP上升
再生	HP随时间经过逐渐回复
集中	MP随时间经过逐渐回复
自动复活	陷入战斗不能状态时自动复活，并回复少量HP
我慢	受到致死伤害时，HP残留1点

减益异常状态中，毒、麻痹和混乱状态可以通过对应道具解除，而道具"万能药"可以解除所有的减益异常状态。另外对敌人施加了状态弱化与减益异常状态，统一视为Debuff，击破处于Debuff状态下的敌人，就可以获得Debuff斩杀的评价。

特异（シンギュラリティ）

在战斗中随机发生的战场影响要素，被称为特异。触发特异的瞬间，画面左上角会闪出金色色块，上面描述了特异的名称和简单说明。触发特异之后，在一段特定时间内，我方全员会受到奇特的增益效果影响。特异也可以由**クオン**的招式"森罗万象"强制引发，不过效果依然是随机发生。以下是所有特异的效果说明：

特异名称	持续时间	效果
クロノバースト	20秒	ATB积蓄速度大幅加快，甚至可以让角色连续行动。缺点是无法使用连携技
刹那の极意	30秒	非常容易积蓄SP槽，让刹那系统更方便发动。刹那的效果也会得到强化
属性インフレ	30秒	攻击属性强制变化为全部属性（火水天冥时），全属性耐性数值也全部提升为原本角色最高的耐性数值
确率变动	–	会心一击率与状态变化发生率提高
创刻の光	–	威力补正不会被重置，可以简单理解为任意攻击都能达到正常最大伤害，防御也能达到最大减伤值
圣女の加护	20秒	我方的HP不会降到1以下。不过依然会因即死异常状态而陷入战斗不能
フルドロップ	20秒	以任意方式击破敌人，均可获得所有斩杀方式获得的掉落素材。不过通常掉落和稀有掉落只取其一
ライズシフト	20秒	容易引发升华。而且装备中的法石升华次数越多，该招式的威力也会越大

遇敌&逃走

角色在场景中与敌人群体的任意单一个体接触就会进入战斗，这就称为遇敌。遇敌分为"偷袭"与"通常遇敌"：当玩家从敌人的背后或侧面接触敌人时，就会在敌人毫无察觉的情况下进入战斗，这就是"偷袭"。偷袭的好处在于玩家会以ATB全满的状态进入战斗，同时开场即持有1点刹那点数，能够先手将敌人重创甚至直接击破。而当玩家从正面接近敌人时，敌人就会发现玩家，在原地做出夸张的威吓动作，这就是进入了"警戒"状态。此后不管以任何方式接触该个体（即使是绕到背后），都无法偷袭成功，只会算作"通常遇敌"，玩家以通常遇敌方式进入战斗后没有任何优势，ATB槽也要从初期蓄积量开始蓄积。偷袭与通常遇敌展开的战斗难度不可同日而语，玩家一定要尽量追求偷袭。如果不慎引发了警戒状态，要么以偷袭方式去接触其他个体，要么去另外的地方完成一场战斗。（当然切换场景也可以，不过所有敌人都会刷新。）

本作的战斗菜单中没有提供"逃走"选项，如果想要逃离战斗，必须使用道具"**ミストーン**"。使用该道具后逃走是100%成功，而且当前遭遇的敌人也会直接从场景中消失。强烈建议一直带着一定数量的"**ミストーン**"在身上，以备不时之需。当然，BOSS战是无法逃走的。

斩杀评价

当玩家击破敌人时，系统会对玩家的斩杀方式作出统计并显示在屏幕上。在战斗结束后，则会按照统计发放相应的掉落素材。部分掉落素材必须靠特定的斩杀方式才能获得，因此要求玩家对斩杀方式有相应的了解。详细请参见下表。由于篇幅关系，笔者无法列出所有敌人的掉落素材表，玩家可以自行在"雪世界的记忆→魔物"一项中按△键切换页面查看。除个别特例外，同种族（建模相同）的怪物除稀有掉落外的所有掉落素材都是相同的。

斩杀评价	触发条件
通常斩杀	击破敌人
过剩斩杀（オーバーキル）	以大幅超过敌人HP剩余值的伤害值击破敌人
精准斩杀（ジャストキル）	以不超过敌人HP剩余值10点以上的伤害值击破敌人
火属性斩杀（ファイアキル）	以火属性攻击击破敌人
水属性斩杀（ウォータキル）	以水属性攻击击破敌人
天属性斩杀（シャインキル）	以天属性攻击击破敌人
冥属性斩杀（ダークキル）	以冥属性攻击击破敌人
时属性斩杀（クロックキル）	以时属性攻击击破敌人
刹那斩杀（セツナキル）	发动刹那击破敌人
Debuff斩杀（デバフキル）	赋予敌人Debuff状态下击破敌人
连携斩杀（リンクキル）	发动连携技击破敌人

其他

商店要素

每个村子都有商店要素，由道具商人（よろず屋）、魔导商会、武器商人（ブッキー＆ホッキー）和酒场主人（酒场）构成。这些NPC通常都集中在村子的酒场设施中（有部分村子是例外）。与他们对话选择"いい话を闻く"，可以看到一些游戏相关的提示。

道具商人（よろず屋）：带着红色帽子和眼镜、背着行李的NPC，可以购买消耗型道具。

魔导商会：罩着黑色斗篷的男性，可以在此处贩卖素材并换取法石。

武器商人（ブッキー＆ホッキー）：带着防风镜、背着铁锤的胡渣大叔，可以购买武器、法器和强化道具。

酒场主人（酒场）：一般站在柜台里的胖大叔，将料理的食谱交给他后，可以购买同样的料理。

角色简易评价

エンド

以无属性物理攻击为输出手段的角色，但同时也能使用回复魔法，显得非常万能。前期依靠"回转斩り"、中期往后依靠"辉迹"作为主要攻击招式，还有对单体高伤的"全力斩り"和攻击同时可以回复的"天闪"可供选择。"**オーラ**"是相当不错的范围回复，发动刹那还能解除状态。在终盘获得"**ジェネシス**"后可以联合**クオン**和**フィデス**发动最强三人连携技"天光创刻"，让所有BOSS瞬间变得不值一提，毫无疑问的最强角色。

セツナ

以全体回复和天属性魔法攻击为特征的白魔导师类型。前期的主要职责是回血，以及依靠"**祈り**"支撑队伍的MP回复；中期获得"**サンダガ**"法石后，就能作为全场天属性攻击法师开始活跃。在后期剧情获得全体攻击+回复，刹那版还附加自动复活效果的"**シャイニング**"之后，在玩家习得最强连携技"天光创刻"之前，都是对BOSS战不可缺少的角色。在**キール**获得"**ファイガ**"、**ジュリオン**获得"**アイスガ**"之后，三人连携技"**ミックスデルタ**"可以一口气触发六种斩杀评价，一跃成为最强的杂兵清理单位+赚钱机器。另外与**エンド**的"回转斩り"和**クオン**的"**ダッシュ斩り**"可以发动天+冥属性的三人连携技"**グランドクロス**"，为队伍提供冥属性斩杀评价。

クオン

擅长时属性招式和异常状态攻击的高速角色。缺乏对单体的输出技能，因此最大的卖点在于其辅助能力。前期依靠"**ダッシュ斩り**"与**エンド**的"回转斩り"组成连携技"**エックス斩り**"，作为对BOSS的杀手锏。中期习得"幻影无想"后，可以对部分BOSS施加"混乱"和"僵直"状态；"**ヘイスト**"可以让我方输出单位加快行动，弥补自身火力的缺陷。后期习得的"森罗万象"可以人为引发特异，能在BOSS战中起到绝大的优势（抽到"属性**インフレ**"和"**クロノバース**"就更是吊打BOSS）。在玩家习得最强连携技"天光创刻"之前，在某种意义上是最强角色。

ヨミ

跟**エンド**一样，以无属性物理攻击为输出手段，同时拥有异常状态附加攻击，还可以引诱敌人攻击自己，达成肉盾的职责。可惜在队伍中的职责与**エンド**重合性太高，后期强力BOSS又几乎都是全体攻击，BOSS战吃下提升HP效果的料理后，其他角色HP不足的问题也不那么明显，因此基本属于板凳角色。

キール

擅长火属性魔法攻击，以及弱化敌人状态、解除敌人增益效果法术的法师，是队伍中魔法输出能力最强的角色。中期获得“**ファイガ**”后就能作为全体火属性攻击法师活跃，后期在上锁宝箱中获得“**フレア**”后，对单体BOSS也能造成相当可观的输出。解除敌方增益状态的“**ディスペル**”在特定场合能起到奇效。当然，最大的价值还是在于起手发动三人连携技“**ミックスデルタ**”，造成最大输出。

ジュリオン

擅长水属性攻击的魔法骑士类型。刚刚加入时并不起眼，直到习得“**アイスガ**”、为队伍提供三人连携技“**ミックスデルタ**”之后，才会作为主力活跃在队伍中。比起魔法输出，她的物理输出能力更值得注意，后期习得的“流星冲 ”是对付BOSS的高输出招式。

フィデス

擅长冥属性攻击的魔法骑士类型。物攻和魔攻成长差不多，可以根据玩家的需要应对各种情况。“**ダ-クマタ-**”是强力的全体冥属性攻击魔法，要走魔法路线的话应该重点培养这个招式。“**シャドウ**”的刹那版能为全体角色附加“追加攻击”的Buff，在“天光创刻”中发动能极大地提升攻击效率。缺点在于加入时间太晚，主力角色基本已经成型，重新培养起来要花费一点精力，不过基本还是值得的。

主线流程

攻略前要点一览

①游戏目前确认到存档破损的BUG，在读取存档后可能发生持续黑屏的情况，建议多多在复数位置展开同一进度的存档。

②本作不存在一般日式RPG中的旅馆设定，回复HP、MP除了靠道具和魔法以外，主要靠在商店中购买**テンド**，然后在存档点旁或大地图上进行使用以回复HP和MP。另外升级时也能回复全部HP和MP。

③游戏中获得的白色字体素材全部卖掉也没关系，甚至可以说推荐全部卖掉，以便交换法石。不过绿色字体的食材要用于习得料理，因此除非非常窘迫的情况，否则还是建议保留。

④本作的战斗不存在逃跑指令，想要离开战斗除了战胜之外，只能靠使用道具“**ミスト-ン**”。建议平时一定要养成习惯带几个在身上，危险时刻能救命。

序章 异端の佣兵たち

典型的教程关卡，玩家操作主人公**エンド**一条直路前进，按照老前辈的指示不断击破敌人即可。包括之后的流程在内，游戏中出现的选项随意选择均不会对剧情造成影响。本章会依次进行“遇敌（**エンカウント**）”、“ATB战斗（**アクティブタイムバトル**）”、“法石”、“刹那系统（**刹那システム**）”的教学，没看明白的玩家可以仔细阅读前文的系统部分。中途的绿色光阵就是存档点。遇到BOSS**ジャブ-**后不要紧张，熟练掌握刹那系统的话，即使不回复HP也能轻易将其击倒。刹那系统的发动时机意外地比较长，只要掌握到角色攻击的时机，还是很容易发动的。最后获得5000G的资金，在OP的伴随下踏上前往第1章的旅途吧（笑）。



第1章 はじまりの旅路

モルの港

途经的港口。房间内上锁的金属宝箱在游戏的前、中期无法打开，现在不用去在意它，回收掉港口左侧的宝箱就可以从上方离开了。进入大地图后往西北方向前进，进入“**はじまりの村 モル**”。

道具	位置
ミスト-ン ×5（宝箱）	左侧民家的木台上

はじまりの村 モル

进入村子触发剧情后，回收了第一间民家内的宝箱就可以直接离开了。往大地图的东北方进入迷宫“**ヨ-デの森**”。

道具	位置
アテナの水 ×3（宝箱）	进村后右上方第一间民家

ヨ-デの森

游戏中的第一个迷宫，不过只有一个场景，基本不可能迷路。途中的海狮一样的怪物**ズシシ-ン**看起来很巨大，但实际上打起来并不困难。途中也只有一个宝箱，回收后从上方离开迷宫。进入大地图后建议立刻存档，因为从下一段剧情开始到BOSS战之间都没有存档的机会了。全部整备完毕后，再前往东北方的“**名残雪の石碑**”。

道具	位置
毒消し ×3（宝箱）	怪物ズシシ-ン的旁边

名残雪の石碑～はじまりの村 モル

接下来是大段剧情参杂着战斗，在此一并说明。

初次进入“**名残雪の石碑**”，与女主人公**セツナ**相遇。剧情之后强制回到“**はじまりの村 モル**”，并结识同伴**クオン**。之后发生怪物袭击村庄的剧情，离开房间后**クオン**加入队伍。算上强制的第一战杂兵战，一共要前往村子四周完成四次杂兵战，之后发生BOSS战剧情，**セツナ**此时也会加入队伍，三人一起对抗BOSS**ホワイトウインド**。展开BOSS战前队伍会得到全回复，所以之前不用节约MP。

BOSS ホワイトウインド

特征是会使用40左右伤害的单体攻击和全体攻击，注意保持队伍的血量，危险的时候除了用**セツナ**的“**ケアル**”回复以外，直接使用道具也是必要的。“**ケアル**”的回复量极高，不用担心残血的回复速度跟不上。当BOSS使用“**息を吸い込む**”提升攻击力后，更是要多加注意血量。攻击方面依靠**エンド**和**クオン**的连携攻击“**エックス斩り**”，配合刹那系统来进行输出，应该不难对付。这里提醒一下玩家，发动连携攻击需要参与角色全员ATB槽蓄满，并且会消耗所有参与角色的MP，而要发动连携攻击的刹那系统，更是需要参与角色全员都存有SP。

剧情后队伍解散。与**セツナ**对话后，两人要一起穿过“**ヨ-デの森**”再次前往“**名残雪の石碑**”。来到该场景后发生剧情，之后再原路返回村里（森林迷宫走回头路时，直接一条直线走下来可以跳下高崖抄个近道）。来到村子最上方的村长家里，与村长对话选择“**引き受けよう**”就可以推进剧情了。

セツナ出发时获得重要道具“**母のお守り**”和5000G，然后三人小队要前往**モルの港**乘船离开。如果之前道具消耗比较厉害，可以先在村子最上方处的商人那里补充一点。另外如果队伍状态不太好，建议在大地图上使用一个道具“**テント**”回复，并且进行存档，因为接下来有连续战斗和BOSS战。

モルの港

进入港口登船，剧情后离开船舱前往甲板就会发生战斗。首先是对杂兵**ドクロリアン**的三连战，敌人不难对付，不过队伍的状态会持续到BOSS战，因此要注意保留MP。三场战斗后BOSS**ブラックシュトロ-ム**就会登场。

BOSS ブラックシュトロ-ム

BOSS会使用伤害70左右的单体和全体攻击，因此一旦有人受创，一定要立刻回复，若是不慎有人被击破，就会变得很难打。我方攻击方式与上一场战斗相同，依靠**エンド**和**クオン**的连携攻击配合刹那系统来输出。

第2章 许されざる弧剑

本章大地图素材

素材	位置
四角タマネギ（食材）	大地图：“忘れられた浜边”的左侧
ぽかぽかハクサイ（食材）	大地图：“惠みの村 ユラル”的右侧

忘れられた浜边

一开始队伍里只有**エンド**一人，往上方走可以看到存档点。存档点上方走一点点能看到地面上有闪光点——从本章开始，在各个场景和大地图上仔细观察都能看到闪光点，这些都是可以采集的食材或遗物。食材的搜集关系到奖杯的获得，因此看到后千万不要放过。

往上方走击退一波杂兵救下セツナ，继续往左边走与クオン合流，三人从左边离开这个场景来到大地图，往北方走进入迷宫“夜明けの町 ゴザ”。

道具	位置
雪崩ワカメ（食材）	开始地点的海岸边上 左端的海岸边上
风舞（宝箱，エンド武器）	セツナ加入地点靠左

夜明けの町 ゴザ

剧情后上前救下未来的同伴ヨミ，不过这位大叔现在还不会加入我们。虽然从大叔的位置直接往北方走就能脱离这个场景，不过考虑到食材和宝箱，建议玩家还是先进行一番探索。这个城镇已经化为迷宫，机关要点在于拉动操控杆架桥前行。迷宫会出现名为ドグボ—ン的敌人，特点是会进行自爆波及周围的我方角色，最后一击要用エンド的“回转斩り”将其吹飞出去。探索结束后，往大地图东北方向走，进入村子“恵みの村 ユラル”。

道具	位置
伯爵イモ（食材）	一开始ヨミ所处位置的左侧
こはく岩盐（食材）	右下的操控杆左侧的栈桥尽头
刃の发饰り（宝箱，セツナ武器）	右下角架桥后过桥右侧通路上
カオスオ—ブ（宝箱，法器）	右下角架桥后过桥右侧通路继续往上走
粉雪カブ（食材）	右上方的遗迹附近
こがねコショウの实（食材）	存档点下方

恵みの村 ユラル

进入村子后发生剧情，解放“魔导商会”系统。与该NPC对话就能贩卖道具、素材并换取法石。建议把白色素材全部卖掉，绿色的素材全部保留。此时积累的素材应该足以换取新的法石，强烈建议在对应菜单下按△键换取并装备（注意法石的装备可能角色，不要重复换取）。村子下方最左侧的酒场里有商人和酒场主人，在已经获得料理菜谱的情况下，与酒场主人对话即可购买该料理。此阶段可获得的料理菜谱有“伯爵イモサラダ”和“しずく豆腐の野菜锅”，建议对照后文的料理部分查看搜集食材。另外强烈建议在商人处购买クオン的武器“光阴の流剑”，给主战队员换上当前最强的武器是本作的王道打法。有兴趣的玩家也可以对着前文系统部分研究一下法器的搭配。最后不要忘记回收宝箱，以及瞭望台上的食材。

※辅助法石最好选择带有“サポ—ト效果”和“HP可视化”字样的，前者是为了加快辅助升华的发动次数，可以加快拿到一些比较耗时的奖杯（“天地を统べる者”和“知识の求道者”）；后者则是在BOSS战中能起到极佳的作用。

整备完毕后，前往村子右上角团长的家中与其对话（顺手把房间里的宝箱拿了），离开房间后来到村子中央触发一场战斗，敌人是自警团员×3，虽然比杂兵强一点但也不难对付。揍死他们之后回到团长家里，剧情推进后前往村口，然后返回“夜明けの町 ゴザ”。

道具	位置
空芯ブロッコリ—（食材）	瞭望台
あられ豆（食材）	右下角的水井左侧
エ—テル×5（宝箱）	团长的家

夜明けの町 ゴザ～カッチの洞窟

如果之前有探索过这里，那么直接从右侧的桥过去就可以抄近道。一路来到存档点可以存档兼回复一下队伍状态，接下来往左走就是BOSS战。

BOSS 大镰の男

BOSS的攻击仅为单体40左右的输出，很不够看。如果之前为エンド购入了法石“オ—ラ”，为セツナ购入了法石“サンダ—”，那么本战可以靠セツナ的魔法“サンダ—”进行输出，回复则交给エンド的“オ—ラ”，三人的站位正好能够让エンド的回复发挥威力。

击败BOSS后，原路返回“恵みの村 ユラル”。在村子中央与团长对话，推进剧情后回到大地图，往西北方向进入“カッチの洞窟”，剧情后ヨミ入队。进入洞窟后第2章结束。

第3章 善恶の境界线

本章大地图素材	
素材	位置
将军ネギ（食材）	大地图：“城塞都市 ウカテイナ”的右边
黑あまイモ（食材）	大地图：“恵みの村 ユラル”的左边 大地图：“深雪の小屋”的左边
男爵コショウの实（食材）	大地图：“いつくしみの里”的右边
おさびしナメコ（食材）	大地图：“いつくしみの里”的左边

カッチの洞窟

没有什么机关，一路回收宝箱和食材前进，在存档点做下回复准备迎接BOSS战。战斗结束后离开洞窟进入大地图，往西北方进入“城塞都市 ウカテイナ”。

道具	位置
ふわりマイタケ（食材）	法石宝箱往下的右侧高层平台
座敷アスパラ（食材）	存档点右上
挑发（宝箱，ヨミ法石）	必经之路
ミスト—ン×3（宝箱）	存档点向右的平台
青岩盐（食材）	BOSS所在平台的左上角

BOSS エンシェント-タス

会使用单体和全体伤害60左右的招式，还会对我方全员施加猛毒状态。使用“甲罗にこもる”时物理防御力会大幅提升，此时建议以セツナ的魔法“サンダ—”做主攻，以エンド的“オ—ラ”来回复。按照以往的步调正常打的话应该不成问题。

城塞都市 ウカテイナ

进入城镇后先发展剧情，一路向北进入城堡内，直接去见城主。对话完毕后记得在城内一楼左边走廊尽头拿到食材“まだらゴマの实”。接下来可以先找外城右侧民家中的老人对话，获得料理食谱“ふわりマイタケの炒め物”，然后到外城左侧酒场中把素材卖掉，给参战单位打造一身最新的行头。其中セツナ的法石“エンサンダ”可以为同伴附加增加天属性伤害的Buff，不妨给她换来装上。武器商人在酒场的门外，不要看漏了。整备结束后，回到外城入口处与看门士兵对话，得知大家现在要找的人在“いつくしみの里”，为此先要穿过大地图北面的“ニレイの森”。

※食谱的详细获得方法可以参见后文的“资料”部分。

道具	位置
笛エノキダケ（食材）	外城左下角
黑エダマメ（食材）	外城右上角
アクアハ—ト（宝箱，法器）	外城右侧民家二楼
ミドルポ—ション×3（宝箱）	外城上方出口左侧两个民家之间
まだらゴマの实（食材）	城内一楼左边走廊尽头

ニレイの森

几乎没有岔路的迷宫场景。在回收了第一个宝箱之后，往左侧前进一点会发生强制战斗，胜利后未来的同伴キ—ル会与大家同行（不能参与战斗）。一路注意回收食材，然后从北侧离开该场景，从大地图进入“いつくしみの里”（建议先回收大地图两侧的两个食材）。

※这里会出现一种名为シロパッサ的怪物，建议遇到之后用附加Debuff的招式攻击它，然后再将其击破，通过“デバフキル”的奖励获得素材“愈しの尾羽根”×2，这关系到之后攻关的难度。

道具	位置
つららキュウリ（食材）	南侧入口附近
霜岩盐（食材）	南侧入口处向右走到底
アテナの水×3（宝箱）	必经之路
ぽりぽりパクチ—（食材）	两个宝箱之间的桥附近
蜘蛛の糸（宝箱，法器）	必经之路
黄首ニンジン（食材）	过第二座木桥后往下方走的高台左侧
しんしんネギ（食材）	北侧出口附近

いつくしみの里

这个村子可以获得“おさびしナメコ汁”和“黄首ニンジンス—プ”这两种料理的菜谱，建议按照后文寻找食材和料理人完成。另外也可以在下方的魔导商会处更新一下法石（推荐让セツナ装备在攻击同时可以进行回复的法石“セイクリッド”）。要推进剧情的话，来到村子右下角民家，与长老对话获得重要道具“ご隐居の手纸”，然后就可以返回“城塞都市 ウカテイナ”了。中途在“ニレイの森”走上高台可以抄近道，过桥时也会发生一段剧情。

道具	位置
男爵コショウの实（食材）	入口前方不远处
旅人キクラゲ（食材）	村子左下角民家前
フォ—チュ—ン（宝箱，法器）	村子右上角

いつくしみの里

来到酒场，找左下角的男性NPC对话推进剧情。接下来建议先去外城中央拿“ウカテイナ风野菜土锅蒸し”的食谱，然后在酒场整备队伍。记得给ヨミ也置办好装备，再去大地图存档，因为接下来就是セツナ强制离队后的连续战斗。完成准备后，前往城堡内与城主对话，セツナ强制离队，然后立刻进行一场杂兵战。接下来一行人的目的地是外城左侧的大门，可以通向港口的“城主アヴァロの飞空艇”，不过中途也有两场强制战斗。

城主アヴァロの飞空艇

进门后会遭遇两场强制杂兵战，不过都是轻松解决。存档之后下楼就是BOSS战。

BOSS バロン

这个BOSS的特征是会使用单体攻击封印刹那系统，因此没有必要特意留存SP点数，有机会就用。BOSS的HP为1274，弱点为时属性。我方由于缺少**セツナ**，回复主要依靠**エンド**的魔法，输出依然以连携技“**エックス斩り**”为主力。BOSS被削减一定体力后会变身，造成的伤害会提升到100左右，这个时候就要注意回复了。

BOSS击破后别忘了回收房间右侧的食材。进入BOSS身后的房间救出**キール**，之后注意存档再走出船外，紧接着又是一场BOSS战。战前**セツナ**回归队伍，记得将她换下**ヨミ**。战斗结束后发生剧情，**セツナ**因伤重无法参加战斗，进入第4章。

BOSS 大镰の男/时空石装置

本战的目的是破坏时空石装置，大镰男虽然多了一招大范围魔法攻击，但依然威胁不大。注意靠**エンド**进行团队回复，然后多以时空石装置的弱点——天属性魔法进行攻击即可。

道具	位置
雪室山椒の实（食材）	BOSSバロン所在房间的右边

第4章 辉ける命のために！

城塞都市 ウカテイナ～ニレイの森

为了治疗**セツナ**的伤，众人要前往**キール**居住的村子。进入新章节后，武器得到更新，出发前可以先在城里的武器商人那里更新一下装备。因为**セツナ**几乎缺席整个第4章，因此可以先注重其他角色的装备。如果之前没有换取魔法攻击的法石，强烈建议现在换取并装备。另外“**笛エノキ**汁”的食谱这个时间点也可以获得了，不要错过。

进入“**ニレイの森**”，走到一半距离后发生剧情，**キール**会指出秘密通道让众人前进。

ニレイの森（秘密通道）

秘密通道第一个弯角处就能找到一个发光的采集点，调查后获得遗物“太古の蓝色の小箱”。分岔路口发生剧情后会自动离开这个场景，不过建议先回去一次，在分岔路口左侧有宝箱可以回收。

离开“**ニレイの森**（秘密通道）”后进入大地图“北方边境”。现在的目的地是往西北方向前进，进入“**イパイの山**”。另外在“**ニレイの森**（秘密通道）”出口左上方可以找到北方边境的遗物“**いにしえの**银时计”（获得后再次调查该位置则变为食材“赤バジル”）；“**イパイの山**”入口处左下方可以找到北方边境的遗物“**割れている**铜の镜”（获得后再次调查该位置则变为食材“云**エンドウマメ**”），建议把食材和遗物都拿了再上山。

道具	位置
太古の蓝色の小箱（遗物）	秘密通道第一个弯角处
コンバーター（宝箱，法石）	分岔路口左侧

本章大地图素材	
素材	位置
云エンドウマメ（食材）	大地图：“イパイの山”入口处左下方
赤バジル（食材）	大地图：“隐れ里 イル”入口左下方
贤者ニンニク（食材）	大地图：“イパイの山”出口上方

イパイの山

这个迷宫里，只要看到两块小石头竖着，其中央都是可以经过的通路。这里会出现叫**コロリン**的怪物，当它踩在雪球上时，物理回避率极高，需要用魔法来对付，降下雪球后就可以随便收拾了。在出口附近会发生剧情，遇到法石侵蚀怪物（法石**に蚀まれた**魔物）——**キラリン**。这家伙HP只有38点，但是踩上雪球时是绝对回避，必须等它下了雪球再用魔法或者通常攻击触发刹那打。它的经验值高达1000，可以出入迷宫反复刷它来练级。

离开“**イパイの山**”，往西北方前进就能进入“**隐れ里 イル**”。

道具	位置
云エンドウマメ（食材）	第1条隐藏通路经过后，遇敌处的上方
万能药×3（宝箱）	祭坛左侧
结晶レタス（食材）	遗迹上方遇敌处
ホワイトフェザー（宝箱，法器）	必经之路
ねじりイモ（食材）	キラリン（黑色コロリン）所在地的左侧隐藏通道后方

隐れ里 イル

进入村子看完剧情后，老规矩先整备队伍。“结晶**レタスの油炒め**”和“**ねじりイモのスープ**”两个料理食谱可以在这里找到，不过需要食材“雷岩盐”×2，得出入村子刷一下。酒场是村子右侧的帐篷，可以更新一下装备。

整备完毕后，调查村子左上角高台上的绿色闪光裂缝。剧情之后到中央的帐篷与村长**ヒドロ**对话，然后再回到高台与**キール**对话，发生怪物袭击村子的剧情，前往村子右下角找到蹲着发抖的小孩子对话。接下来前往村长所在的帐篷就会推进剧情，之后一段时间内村子里无法购物，因此在此之前一定要完成队伍的整备。最后从村子右上角离开场景，进入“命**の法石柱**”。

道具	位置
雷岩盐（食材）	右下角
白ヒマワリの种（食材）	左上角
エ-テル×8（宝箱）	村子左下角

命の法石柱～隐れ里 イル

场景比较小，调查左侧发光点可以获得食材“雷岩盐”。靠近上方红色石柱发生剧情，与杂兵进行5连战。如果前面有刷过**キラリン**的经验值，那么打起来并不困难。战斗之后要回到村子，记得在大地图上存个档再吃个料理，因为进村就是BOSS战，战前**キール**作为同伴加入，而**セツナ**也回归队伍。BOSS战结束后进入第5章。

BOSS 时のしもべ

HP是2329，物理防御比较高，应该以魔法攻击为主要输出，不过要注意它免疫时属性魔法。建议让**キール**作为攻击要员、**エンド**作为回复要员参战，剩下一个位置是让**クオン**辅助发动连携攻击，还是让**ヨミ**吸引火力就看玩家自身安排了。BOSS在前半条血时威胁不大，只会用单体攻击，HP下降一半后会暴走，开始频繁使用高伤害的全体攻击。最后将其击破时必定会发动强力的全体攻击，伤害在140左右，所以一定要保证足够的血量再将其击破。

第5章 骑士の村の恶梦

本章大地图素材	
素材	位置
雾トマト（食材）	大地图：“ルッツの山”出口下方
黑ズッキ-ニ（食材）	大地图：“古代遗迹アビ”的下方
仙人ショウガ（食材）	大地图：“ロラの海”南侧出口的下方
あかねユズ（食材）	大地图：“骑士の村 ヤ-ガ”左下方，紫色歪曲空间附近
吹雪豆（食材）	大地图：“ネルの洞窟”的下方

ルッツの山

离开村子，往大地图西边前进就能看到“**ルッツの山**”。不过建议首先还是回去刷一下**キラリン**，让**セツナ**和**キール**的等级跟上大部队（笑）。

上山后在第一个分岔路口朝上走，会遇到法石侵蚀怪物——**シルバンバ**。不过跟之前的情况不同，这家伙会使用冻结魔法，如果我方3人被冻结就立刻全灭。现阶段我方并没有任何冻结对策，因此还是远远绕开为妙，一不注意进入战斗应该建议立刻使用道具逃走。（在第6章结束后，可以重新来刷，所以也不用觉得可惜。）

一路离开该场景后，进入大地图北方边境的另一侧。往西南方向前进，目标是“**ロラの海**”。中途会途经“古代遗迹 **アビ**”，不过没有任何要素，现在可以无视。

道具	位置
结晶レタス/ねじりイモ（食材）	东侧入口进入后第一个分岔路口中央
コテ-ジ（宝箱）	东侧入口进入后第一个分岔路口往左
坏れた古代の笛（遗物）	东侧入口进入，穿过第一条隐藏通路后，一直向下
大天使の泪（宝箱，法器）	东侧入口进入，穿过第二条隐藏通路后左侧
いにしえの银时计（遗物）	东侧入口进入，穿过第三条隐藏通路后下方（西侧出口附近）

ロラの海

目前无法穿过流冰，一路沿路南下离开场景，在大地图上往东南方向前进，前往“骑士**の村 ヤ-ガ**”。

道具	位置
流冰コンブ（食材）	东侧入口附近的流冰附近
云岩盐（食材）	东侧入口附近的流冰下方，遇敌处右侧
勇气の诗（宝箱，法石）	必经之路
悠久ノリ（食材）	南侧出口附近的流冰附近

骑士の村 ヤ-ガ

初次进入这里时由于剧情关系，村里一个人都没有，所以没有办法更新装备和道具，也无法获得食谱。搜刮一下食材和宝箱之后，来到村子右下角栈桥附近，会有一场强制杂兵战。之后从村子右侧的出口离开场景，往东前往“**ネルの洞窟**”。

道具	位置
古代の银货（遗物）	村子左下方水井的下方
铃マツタケ（食材）	村子右下角细长通路尽头
ハイエ-テル×3（宝箱）	村子最上方民家背后

ネルの洞窟

该场景中的**チクボ-ン**会在死亡时自爆波及周围，建议用吹飞系的攻击将其击飞（例如**エンド**的“回转斩り”）。一路上会有3场强制战斗，不过对手都是杂兵。一路走到深处，在存档点上方会展开BOSS战。

BOSS　カブタン

攻击力不算高，伤害输出大约在100～160之间，能够对我方单体进行毒或麻痹攻击，并附带封印刹那。而且其一大特点是免疫所有魔法伤害。不过HP只有846，换上物理攻击阵容速战速决就没太大问题。

战斗结束后，跟上怪物进入上方洞穴发生剧情。接下来原路返回，在洞窟入口处发生剧情，与未来的同伴**ジュリオン**相遇。接下来就要返回“骑士の村 **ヤ-ガ**”，第5章也就此结束。

道具	位置
おちょこシソ（食材）	入口一直向上走到尽头
盟友の誓い（宝箱，法器）	第一次剧情战斗的上方
ファイガ（宝箱，キ-ル法石）	第一次与第二次剧情战斗之间，下方平台的右下角
驹シイタケ（食材）	左下方位上锁宝箱的上方
ともしびミツバ（食材）	存档点左侧平台的左下角

第6章　集いし宿命の仲间

骑士の村 ヤ-ガ～ネルの洞窟

回到村子，看过剧情之后可以先自由活动。此时已经可以拿到这里全部三个食谱：“**ヤ-ガ**风**トマトジュ-ス**”、“铃**マツタケ**蒸**し**”和“驹**シイタケのグラタン**”。酒场是村子左侧数起第二间房，武器商人在酒场外，而魔导商会在村子下方栈桥的尽头。

完成整备后，首先与村子左上角民家的学者对话，然后到村子中央与副团长**ロッカス**对话，即可推进剧情。前往“**ネルの**洞窟”，剧情后发生一场简单的强制战斗，之后就可以返回村子了。

来到村子中央，看了**ジュリオン**发狂的剧情之后，与右上角民家右侧、之前被**ジュリオン**轰飞的骑士团团员对话，然后到魔导商会处与商人对话，得知要治疗**ジュリオン**，需要名为“**マダラ**法石”的道具，与其交换解药。事不宜迟，立刻前往“**ロラの海**”。

ロラの海～骑士の村 ヤ-ガ

目标是橙色的企鹅**ベスィ**，出现在“**ロラの海**”东边的入口处，将其击破就可以获得“**マダラ**法石”，只要获得1个就可以返回“骑士**の**村 **ヤ-ガ**”。将“**マダラ**法石”交给魔导商会，就能换取到“魔导**の**秘药”，然后进入村子上方最大的民家发生剧情，接着来到村口再次发生剧情，**ジュリオン**成为同伴，同时第6章就此结束。建议在启程前往下一个场景前，在村子里整备一下**ジュリオン**的行装。

※如果之前在“**ニレイの**森”有获得过“愈**しの**尾羽根”，那么现在应该可以换取到**セツナ**的法石“**エスナ**”。这个魔法能够解除所有异常状态，同时让我方同伴在两回合内不会陷入异常状态。现在我们可以回到“**ルッツの**山”，去找法石侵蚀怪物——**シルバンバ**。队伍以火属性输出为主，给**キ-ル**带上法石“**ファイガ**”，**セツナ**的“**エスナ**”和**エンド**的“**オ-ラ**”负责回复异常状态，就有足够的胜算了。以精准斩杀（**ジャストキル**）评价击破**シルバンバ**会掉落素材“模样**のついた**石”，这是获得**エンド**的强力招式“辉迹”的必须素材，赶紧去做出来吧。

第7章　暴かれし过去と秘密

ロラの海（流冰地带）

回到“**ロラの海**”，靠近东侧的流冰部分时会发生剧情，之后就可以沿着流冰前往左侧的区域。在左侧区域的存档点上方就是BOSS战。这个BOSS没有剧情，就跟普通杂兵一样守在出口处，玩家不可能绕背，直接冲上去吧。

BOSS　ス-パ-イワトビィ

巨大的企鹅，HP为3940，其他招式问题不大，就是名为“**パワ-バキュ-ム**”的招式能对我方单体造成250左右的伤害，等级不够被秒杀都不奇怪。这一战要特别注意回复，随时让我方角色处于安全血线上。开战优先解决杂兵，不然被补刀就相当烦躁了。如果不小心死掉，建议立刻用道具复活。

战斗结束后离开该场景，在大地图上往西南方向前进，前往“回廊遗迹**ワッカ**”。

道具	位置
太古の铜の器（遗物）	流冰地带右侧区域左下方
ミドルエ-テル×5（宝箱）	流冰地带右侧区域往左侧区域入口附近右上角岔路尽头
流冰コンブ（食材）	流冰地带左侧区域入口往下尽头
生命の杖（宝箱，キ-ル武器）	流冰地带左侧区域中央地带右下角
いにしえの蓝色の指轮（遗物）	流冰地带左侧区域中央地带左下角
ブラッドアタック（宝箱，法器）	流冰地带左侧区域存档点左下角
悠久ノリ（食材）	流冰地带左侧区域出口下方

本章大地图素材

素材	位置
割れている铜の镜（遗物）	大地图：“ロラの海”西侧出口左边（被云挡着）
あかねユズ（食材）	大地图：“回廊遗迹 ワッカ”下边

回廊遗迹 ワッカ（前半）

这个迷宫大致上可以分成4个区域。笔者将启动入口的传送阵后进入的区域（第一次发生剧情的位置）记述为区域1，切换场景后的区域记述为区域2，以此类推，方便大家回收素材。途中不断启动绿色的机关，即可搭桥前进。迷宫里的杂兵**スネクタ-**火抗高，可以通过吞噬同伴强化自身，同时还可以封印我方的刹那，一定要尽可能取得先手攻击权。在区域2会中途发生剧情，队伍中只剩下**エンド**和**ヨミ**，一直不断向上方前进，触发数段剧情后即可回到迷宫场景。此后直接进入第8章。



道具	位置
坏れた蓝色の首饰り（遗物）	区域1右上角
苍冰（宝箱，エンド武器）	区域1中央左侧
割れている金の镜（遗物）	区域1中央右侧
カウンタ-ストライク（宝箱，法器）	区域1中央右侧下方
赤岩盐（食材）	区域2入口处向下走到尽头

第8章　碎かれた希望

回廊遗迹 ワッカ（后半）

继续在“回廊遗迹 **ワッカ**”中前进，在区域3会在中途看到红色的传送阵，现在还用不到，可以无视。区域4要打开两侧的绿色机关，将存档点下方的桥搭起来，直接下去就会展开BOSS战。

BOSS　大镰の男

HP为3940，攻击招式几乎都是全体攻击，当然伤害有所提高，大概在100点前后。自己血量降低后，会给自己附加攻击时吸收我方HP和MP的Buff，此消彼长当然是很讨厌的。建议前半段先存一点SP点数，当其开始吸血时，一边回复，一边用刹那系统进行速杀。

战斗结束后，通过右侧的传送阵离开“回廊遗迹 **ワッカ**”，大地图切换至“**オッカオッカ**山岳地带”。接下来往东北方前进，进入城镇“宿场町 **ギヤッカ**”

道具	位置
エリクサ-（宝箱）	区域3右上角
太古の红色の小箱（遗物）	区域3右边
スペルシ-ル（宝箱，法器）	区域3左边
太古の红色の小箱（遗物）	区域4右侧右下角
リボン（宝箱，セツナ武器）	区域4右侧下层
割れている金の镜（遗物）	区域4左侧
ハイポ-ション×4（宝箱）	区域4左侧下层

本章大地图素材

素材	位置
有顶天カボチャ（食材）	大地图：“回廊遗迹 ワッカ”出口下方 大地图：“オッカオッカの洞窟”南侧出口下方
もみじイモ（食材）/もちもちソラ豆（食材）/青サトウキビ（食材）/太古の银の器（遗物）	大地图：“回廊遗迹 ワッカ”出口右侧/“オッカオッカ洞窟”上方、左侧/“オッカオッカ山”上方（随机）

宿场町 ギヤッカ～オツカオツカの洞窟

进入村子后发生剧情。之后在村子里没有任何剧情进展，也暂时无法拿到料理食谱，不过探索一下宝箱、素材，以及给队伍更新装备还是没问题的（**クオン**可以先别换武器，之后可以在宝箱拿到更好的）。整备好之后，往北边出村，直接前往北边的“**オツカオツカの洞窟**”。

※在这个阶段，几名主力角色的后期强力法石已经可以兑换，而素材能在“**オツカオツカの洞窟**”和后面的“**オツカオツカの山**”中获得大部分，大家可以按照下表，有意识地刷一下。

目标怪物	所在地	斩杀方式	素材
天闪（エンド）			
アッパ	オツカオツカの洞窟	デバフキル（Debuff斩杀）	巨神木の破片×2
コロロリン	オツカオツカの洞窟	リンクキル（连携技斩杀）	雪の化石×2
サンダガ（セツナ）			
アッパ	オツカオツカの洞窟	シャインキル（天属性斩杀）	植物の种×2
森罗万象（クオン）			
アッパ	オツカオツカの洞窟	クロックキル（时属性斩杀）	扇カエデの香根×2
コロロリン	オツカオツカの洞窟	レアドロップ（稀有掉落）	ギザギザな左尻尾×1
アイスガ（ジュリオン）			
アッパ	オツカオツカの洞窟	セツナキル（刹那斩杀）	鲜绿の透明な石×2
コロロリン	オツカオツカの洞窟	ウォ－タキル（水属性斩杀）	苔ナラの苔×1
ア－モナイト	オツカオツカの山	ファイアキル（火属性斩杀）	黄色マツの根×1
ア－モナイト	オツカオツカの山	ウォ－タキル（水属性斩杀）	黄色マツの黄花×1

道具	位置
ぜんまいパセリ/水色ミント（食材）	村子入口向上靠左
坏れた翠色の首饰り/古代の铜货（遗物）	村子中央上方
アテナの水×4（宝箱）	村子右侧中层高台上的民家里

オツカオツカの洞窟

区域1先走到尽头，发生剧情后回到村子，往右上角最高层的高台前进发生剧情。之后进入上面老婆婆的民家，调查墙上的圆环，剧情后获得重要道具“**思い出のペンダント**”。之后回到洞窟，中途会遇到大镰の男，不过没有战斗不用担心。区域1再次走到尽头，发生剧情后就可以进入区域2。

区域2的敌人**コロロリン**物理回避率很高，可以的话建议用魔法队伍来闯关。右侧存在空间歪曲暂时无法进入。往左下角前进会看到存档点，击破存档点左侧的BOSS**オ－ロランタイガ－**后，右侧的空间歪曲就会消失。

BOSS オ-ロランタイガ-

HP为2318，行动速度极快，擅长对单体单位进行瞬间高输出物理伤害，数值在250～300点左右，攻击有时候会附带火或水属性。本战建议将角色等级提升到至少24级以上，专门让一个单位进行回复，同时提升队伍的防御力。BOSS的弱点属性是时，可以考虑强化**エンド**的时属性武器后再来挑战。

击破BOSS往右侧的歪曲空间方向前进，通过细长通路往高台的右下角前进，中途会遇到法石侵蚀怪物——**クロスカウン**（黑白色的熊），正常情况下此时是打不过它的。如果玩家有意挑战，建议先绕开它到外面大地图存个档，再杀回马枪。**クロスカウン**只会使用单体攻击，但基本上都是秒杀级别的伤害，击破经验为1000。

从南侧出口来到大地图，接下来的目标是位于南边的“**オツカオツカの山**”。

道具	位置
ぜんまいパセリ（食材）	区域1右下角
	区域2歪曲空间右侧平台的右下角
魔封剑（宝箱，クオン武器）	区域1右侧中央
水色ミント（食材）	区域2入口右侧尽头
战场の记忆（宝箱，法器）	区域2右上角
坏れた翠色の首饰り（遗物）	区域2歪曲空间右侧平台，向左细长通路的中央
ストップ（宝箱，法石）	区域2歪曲空间右侧平台，向左细长通路的尽头

オツカオツカの山

※目前游戏确认到该迷宫场景中的存档点存档后，有可能发生存档破损的情况，建议在进入前多开几个存档。

该场景出现的怪物基本都是火属性弱点，水属性耐性。**ア－モナイト**免疫水属性攻击。如果想要获得水属性斩杀的素材，建议让**エンド**装备水属性武器，然后再让其他角色给他附加一种复合属性，再进行攻击。注意在区域2往最上层的右上角前进时，会看到法石侵蚀怪物——**ジュエルル－**（绿黑色的长耳怪物），同样现阶段来说是赢不了的。如果想挑战，建议先绕开它们，在背后的存档点存档再说。**ジュエルル－**HP仅为756，但是免疫全部属性伤害，同时会使用所有属性的单体魔法攻击，伤害为400～500。

从存档点往上前进，来到山顶发生剧情，**クオン**和**ジュリオン**离队。第8章结束。

道具	位置
女王キャベツ（食材）/坏れた金仮面（遗物）	区域1下层右下角
	区域1中层左侧
アルケミアの魔剑（宝箱，ヨミ武器）	区域1中层右侧
コテ－ジ×2（宝箱）	区域1上层左上角
赤首ダイコン（食材）	区域1上层中央上方
	区域2上层右下角
かんむりモモ（食材）	区域2入口处前进不远处
天空リンゴ（食材）	区域2中层中央
世界树の枝（宝箱，キ－ル武器）	区域2中层左端
オ－ルドビ－ストアイ（宝箱，法器）	区域2上层中央上方

第9章 甦れ！失われた绊

宿场町 ギヤッカ

由于歪曲空间消失，从“**オツカオツカの山**”下来后，只需要往左边小路前进就能返回“宿场町 **ギャッカ**”。回到村子后，在推进主线前，可以先整理一下队伍的行装。食谱“**大地の恵みのせいろ蒸し**”和“**天空リンゴパイ**”现在可以获得，而前文所列的一些强力法石现在应该已经可以换取了。在**セツナ**装备“**サンダガ**”，**キ－ル**装备“**ファイガ**”，**ジュリオン**装备“**アイスガ**”的情况下将三人编入队伍，就可以发动强力的天+火+水属性斩杀连携技“**ミックスデルタ**”，清理杂兵打素材效果绝佳。

整备完毕后前往右上角老婆婆的家，剧情后前往南侧村口与门口徘徊的男性NPC对话，得到“**ディガの谷**”的消息后，就可以从村子北侧出去，往北走前往“**ディガの谷**”。

ディガの谷

这个场景分为区域1、区域2和区域3三个部分，主要的敌人**フォクンバ**会免疫水属性。首先在区域1右下角宝箱处遇到**アマツ**触发剧情，接下来就要不断攀爬。区域1分岔路右侧有法石侵蚀怪物——**ホウセキノコング**（白色金刚），它的魔法耐性极高，遇到后立刻逃跑吧，现在肯定打不过。区域2中央有巨大的王家遗迹，靠近后发生剧情，之后前往区域3。从北侧出口回到大地图，往东北方向前往“骑士の村 **ヤ－ガ**”。

道具	位置
アストラル（宝箱，ジュリオン武器）	区域1右下角
坏れた翠色の首饰り（遗物）/もちもちソラ豆（食材）/太古の银の器（遗物）	区域1中央岔路靠左
エリクサ－×2（宝箱）	区域1左上角
赤オリ－ブの实（食材）	区域1中央岔路靠右，ホウセキノコング的上方
太古の银の器（遗物）	区域2右下角
もちもちソラ豆（食材）/太古の银の器（遗物）	区域3右下角
	区域3上方
卷土重来（宝箱，法石）	区域3右侧

骑士の村 ヤ－ガ

进村看过剧情后，在前往**ジュリオン**家之前建议出村存档一下，因为接下来就会强制发生BOSS战。这一战**キ－ル**的魔法“**ディスペル**”会有奇效，还没获得的玩家建议先去“**ニレイの森**”找**シロバッサ**，用精准斩杀（**ジャストキル**）打出素材“**六角形のペンダント**”×2来换取。

进入**ジュリオン**家之后发生剧情，出门后与杂兵3连战，接下来就是对战BOSS**ストロングシ－プ**，此时**クオン**会归队。

BOSS ストロングシ－プ

HP为5332，物理攻击力极高，还会使用提升自身攻击力的BUFF招式“**远吠え**”，以及持续回复HP的BUFF招式“**モフモフする**”。本战建议让**キ－ル**上场，以“**ディスペル**”来解除BOSS的自身BUFF招式，**エンド**依旧负责主力攻击，**クオン**或**セツナ**进行辅助、回复。另外BOSS吃麻痹状态，可以让**ヨミ**用“**峰打ち**”或**クオン**的“**幻影无想**”来对付它。



热门攻略

攻略透解

▼祭品与雪之刹那

战斗结束后回到**ジュリオン**家中听小孩子唱童谣，从歌词中找到下一步线索的众人来到左上角学者的家中，与其对话后离开房间发生剧情，得知**ジュリオン**的下落，以及发生在她身上的一切。为了彻底治疗她，众人决定前往“宿场町 **ギャッカ**”找**サヤギ**老婆婆。

宿场町 ギャッカ～ディガの谷

穿过“**ディガの谷**”，南下回到“宿场町 **ギャッカ**”。之前拿到食材“赤**オリ-プの实**”的话，此时就可以拿到“**ギャッカ**风扬げ**イモ**”的食谱了。另外建议这里先准备大量MP回复道具，以及数个万能药，之后会用得到。来到右上角老婆婆的家中与其对话，剧情后就会展开一场特别的战斗。这场战斗中**セツナ**不需要攻击，只要不断回复自己的体力，坚持数回合即可。战斗结束后获得法石“**シャイニング**”，这是**セツナ**奠定自身作为队伍主心骨的魔法，可以同时进行全体无属性攻击与全体回复，发动刹那后还追加一定时间内的全体自动复活效果，异常强力，而且该魔法还可以参与很多强力的连携。

完成这一步后，就可以回到“**ディガの谷**”的区域2去拯救**ジュリオン**。来到王家遗迹前发生剧情，之后**ジュリオン**归队，“王家の遗迹 **ナニハナ**”的大门也打开，本章结束。

※**ジュリオン**归队后，玩家可以将队伍配置为**セツナ**、**キ-ル**、**ジュリオン**的组合，发动他们的连携技“**ミックスデルタ**”来应付杂兵战，一击清场的同时可以获得天、火、水、连携、刹那、过剩斩杀的评价，赚素材赚到爆炸。以后就是吃道具回复MP，然后打素材换钱再买道具的良性循环了。如果能搭配辅助法石“**ウインクルム**”使用可以将连携技MP消耗降低一半，搭配辅助法石“**ガグンラ-ズ**”使用可以在一击击破敌人之后回满消耗的MP，连回复药都可以省下来，甚是划算。

辅助法石“ウィンクルム”制作方式		
所需素材	对应怪物斩杀方式	怪物出没地点
何かの骨 ×2	ドクロリアン系：精准斩杀	忘れられた浜边、夜明けの町 ゴザ、カッチの洞窟
穴の开いた板金 ×2	ドクボーン系：精准斩杀	夜明けの町 ゴザ
雪砂铁 ×1	ズシシーン系：精准斩杀	ヨ－デの森、カッチの洞窟
蜂の巣 ×2	アッパ系：精准斩杀	オッカオッカの洞窟

辅助法石“ガグンラ－ズ”制作方式		
所需素材	对应怪物斩杀方式	怪物出没地点
虹色の透明な石 ×1	コロリン系：刹那斩杀	イパイの山
鲜绿の透明な石 ×1	アッパ系：刹那斩杀	オッカオッカの洞窟
淡青い透明な石 ×1	ズシシーン系：刹那斩杀	ヨ－デの森、カッチの洞窟
シロゲッケイジュの草冠 ×2	アッパ系：连携斩杀	オッカオッカの洞窟

第10章 王座を継ぐ者

王家の遗迹 ナニハナ

这个遗迹与“回廊遗迹 **ワッカ**”场景相似，一共可以分为5个区域，特征是调查绿色机关后，桥的方向会发生改变，从而变为不同的道路。难度比“回廊遗迹 **ワッカ**”要高，移动时要注意一下。诀窍在于看到机关先别急着启动，直到确认周围无路可走后再来启动。

队伍去到每个区域北边的终点处时都需要回答问题，答错的话就会被送回该区域的起点。区域1的正确答案是“**间违っている**”；区域2的正确答案是“**处分しない**”；区域3的正确答案是“**クオンだ**”；区域4无论怎样回答都正确。进入区域5后可以看到存档点，在此整备一下，上去就要与BOSS展开战斗。

BOSS テンバ

HP为4208，会召唤杂兵，使用**ストップ**停止我方单位的行动，还有吸收HP和MP的攻击方式。最麻烦的是当BOSS的HP低于一定程度时，还会连续发动两次魔法攻击。本战强烈建议让**セツナ**上场，她的魔法“**シャイニング**”最适合抵抗BOSS的秒杀型招式，另外再上两个可以范围攻击的角色，以便高效清理杂兵。中了时间停止，就用道具“万能药”或**セツナ**的魔法“**エスナ**”解除掉。

战斗结束后，获得飞空艇，同时获得重要道具“**セカイノ键**”，自此以后就可以打开全世界上锁的宝箱和上锁的门了。同时本章结束，主线剧情亦进入第11章。不过在那之前，我们可以先探索一下这个世界。



道具	位置
いにしえの翠色の指轮（遗物）/ 太古の金の器（遗物）	区域 1 右下角
	区域 1 左上角
オリオ－ル（宝箱，セツナ武器）	区域 1 左侧中央
猛炎の眼（宝箱，法器）	区域 1 右上角
ハイエ－テル ×4（宝箱）	区域 1 左侧过桥后的左下角
コテ－ジ ×3（宝箱）	区域 2 左上角
赤岩盐（食材）/ 太古の金の器（遗物）	区域 2 右下角
アルファズル（宝箱，法石）	区域 2 右侧（横向桥的左边）
坏れた铜仮面（遗物）	区域 2 右上角
太古の红色の小箱 / 坏れた铜仮面（遗物）	区域 3 右下角
闪光の手纲（宝箱，法器）	区域 3 右上角
太古の金の器（遗物）	区域 3 中央某平台右下角
アテナの水 ×5（宝箱）	区域 3 左下角
赤岩盐（食材）/ いにしえの翠色の指轮（遗物）	区域 4 左下角
机神（宝箱，エンド武器）	区域 4 左上角
太古の红色の小箱（遗物）	区域 4 右上角
エクシ－ド（宝箱，ジュリオン法石）	区域 4 右下角

间章 世界探索

获得飞空艇之后，直接飞往“最果**ての地**”就能开始最后的战斗，不过在此之前不妨先完成一些要素的收集。现阶段可以展开的探索内容主要分为四大类：

①回收世界各地的上锁宝箱。

②前往必须搭乘飞空艇才能抵达的场景展开探索。

③击破世界各地的法石侵蚀怪物。

④挑战古代遗迹。

第③条的法石侵蚀怪物在这个时间点经历了重新配置，除了之前流程中遇到的以外，还有全新的品种散布在各个迷宫之中。由于难度比较高，现阶段难以全部讨伐，因此建议在将队伍打造至最高水准后再来统一讨伐。第④条提及的古代遗迹会出现之前流程中的BOSS级对手，主要用于刷取素材。另外古代遗迹也与隐藏BOSS有所关联，一并放在后文解说。因此在这个间章期间，建议玩家仅以回收宝箱和探索新地图为目的。

另外强烈建议玩家去做出辅助法石“**アンリミテッド**”，给攻击手装备之后，在战斗中低几率觉醒发动，提升ATB与SP的蓄积速度。此时如果再加上**クオン**的“**ヘイスト**”，就可以不断连续行动，直到斩杀BOSS为止。这是本作中超强的战术（当然觉醒发动需要一定运气）。如果同时给攻击手装备上辅助法石“统**べる波动**”，那么速度还能更快。

辅助法石“アンリミテッド”制作方式		
所需素材	对应怪物斩杀方式	怪物出没地点
ひんやりしたウロコ ×2	スネクタ－系：Debuff 斩杀（注意施加 Debuff 时一击杀死的话拿不到该评价）	回廊遗迹 ワッカ
硬い前齿 ×1	ビシシ－ン系：稀有掉落	ロラの海、ネルの洞窟
ギザギザな左尻尾 ×1	コロロリン系：稀有掉落	オッカオッカの洞窟

目前可回收的上锁宝箱		
位置	内容	取得标记
モル岛		
モルの港，酒场	オリハルコン ×3（武器强化素材）	□
はじまりの村 モル，村子左侧	ラストエリクサ－×2（道具）	□
ヨ－デの森，入口上方	ブレイブハ－ト（法器）	□
ウカテイナ领		
忘れられた浜边，中央右上角	ストップビット（法石）	□
夜明けの町 ゴザ，右下角	オリハルコン ×3（武器强化素材）	□
惠みの村 ユラル，村子左上角	セイントハ－ト（法器）	□
カッチの洞窟，左下角	刚剑（ヨミ武器）	□
城塞都市 ウカテイナ，外城右侧	レディアント（クオン武器）	□
城主アヴァロの飞空艇	アマデウス（セツナ武器）	□
ニレイの森，中央高台上右侧	宿命の记忆（法石）	□
いつくしみの里，上方民家	オリハルコン ×3（武器强化素材）	□
北方边境		
イパイの山，法石侵蚀怪物キラリン左侧	フレア（キ－ル法石）	□
隐れ里 イル，中央村长家	ミラクルロッド（キ－ル武器）	□
ルッツの山，南侧入口进入穿过第一个隐藏通道后向上	オリハルコン ×3（武器强化素材）	□
骑士の村 ヤ－ガ，ジュリオン的家	ワルキュ－レ（セツナ武器）	□
ネルの洞窟，左下角	レゾナンス（法石）	□
ロラの海（流冰地带），南侧区域右下角	スタンビット（法石）	□
オッカオッカ山岳地带		
回廊遗迹 ワッカ，区域 1 左下角	クライシス（クオン武器）	□
回廊遗迹 ワッカ，区域 3 入口左侧	ハ－ベスト（法石）	□
宿场町ギャッカ，右下角	デ－モンインパクト（法器）	□
オッカオッカの洞窟，区域 2 右端	ミッシングハ－ト（法器）	□
ディガの谷，区域 3 左上角	タフネスハ－ト（法器）	□
王家の遗迹 ナニハナ，区域 2 右侧	オリハルコン ×3（武器强化素材）	□
王家の遗迹 ナニハナ，区域 3 左上角	勇者の意思（法器）	□
オッカオッカの山，区域 1 中层右端	ラストエリクサ－×2（道具）	□
オッカオッカの山，区域 2 下层中央	阴阳和合（法石）	□

モル岛

搭乘飞空艇从“城塞都市 **ウカテイナ**”一路往东，可以回到故事一开始的大地图“**モル岛**”。此时大地图上和各个场景中已经散落着各种食材，回收之后在这里可以获得料理“**星ベリ–ケ–キ**”和“**モル风たっぷりシチュ–**”的食谱。另外“**始まりの村 モル**”上方已经有魔导商会和商人们入驻，顺便可以更新一下队伍装备。

大地图素材	
素材	位置
ひかりイモ（食材）	大地图：“始まりの村 モル”下方
武者カリフラワ–（食材）	大地图：岛屿右上角
大王メロン（食材）	大地图：岛屿右下角
モルイチゴ（食材）	大地图：岛屿左上角
场景素材	
素材	位置
坏れた古代の太鼓（遗物）	モルの港：右上角
星ベリ–（食材）	始まりの村 モル：右下角
くるまシメジ（食材）	始まりの村 モル：右上角
青あまモロコシ（食材）	ヨ–デの森：右下角
霜降り盐（食材）	ヨ–デの森：出口下方
坏れた红色の首饰り（遗物）	名残雪の石碑：入口

绝海群岛

除了主人公一行一直以来行动的内陆区域外，还有隔海环绕着内陆的群岛区域，这块区域统称为“绝海群岛”。“绝海群岛”在之后会有角色支线剧情发生，目前的探索目的仅为收集食材、食谱，以及获得各种装备，因此没有触发剧情也不用觉得奇怪。

ナバモ岛/ナバモの森/冒险者の里

搭乘飞空艇从“**ロラの海**”一路往西，可以降落到名为“**ナバモ岛**”的小岛上。进入“**ナバモの森**”，穿过里面的异空间，就可以进入“**冒险者の里**”这个隐藏场景。这里从画面到音乐全部走8位机风格，村民全部都是游戏的开发人员。在这里主要可以做3件事：①在中央上方的民家中，可以拿到**エンド**的最强武器之一“刹那”，这把武器拥有提升掉落素材数量的效果，是值得立刻强化的武器；②在村子右上角有个名为**コニシ**的男性NPC，与他对话可以拿到“**海の恵みス–プ**”的食谱，这个料理可以提升获得经验值至1.5倍，非常适用于终盘赚取经验值；③与入口下方怪物造型的NPC**カミムラ**对话，可以提升敌人的强度，再次对话则能够将强度降回来。这个设定主要用于赚取“精准斩杀”的评价。

道具	位置
赤サトウキビ（食材）	大地图：“ナバモの森”的右下
	ナバモの森：入口上方
刹那（宝箱，エンド武器）	冒险者の里：中央民家

タウ岛/タウの森

搭乘飞空艇从“**忘れられた浜边**”一路往东，可以降落到名为“**タウ岛**”的小岛上。“**タウの森**”中没有普通杂兵，会遇到三头BOSS级的**ス–パ–ペンギイ**。其HP高达3780，会使用150点左右伤害的单体、全体攻击。由于攻击力不算高，所以并不难对付。而且第二个敌人还可以沿着左侧墙壁无视通过。不过需要注意的是，与**ス–パ–ペンギイ**的战斗视为BOSS战，是不允许逃跑的。击破敌人拿到最深处的宝箱后就可以离开了。

道具	位置
团子ナス（食材）	大地图：“タウの森”入口右下
坏れた古代のラッパ（遗物）	タウの森：入口上方（第一个敌人身后）
太古の翠色の小箱（遗物）	タウの森：右侧（第二个敌人身后）
大いなる福音（宝箱，法器）	タウの森：最深处

チト岛/名もなき村

搭乘飞空艇从“**宿场町 ギャッカ**”一路往西，可以降落到名为“**チト岛**”的小岛上。进入中央的“**名もなき村**”（这个村子的设计完全照搬“夜明けの町 ゴザ”），除了回收宝箱外，还有两个NPC会给玩家最后两个料理“**团子ナス扬げ**”和“**小雪ブドウぜんざい**”的食谱。不过这两个料理的食材都是在“绝海群岛”区域才能获得的，玩家不妨先按右上角的表格来收集。其中“**小雪ブドウぜんざい**”的食谱要等到击破“**静止した世界**”的BOSS后才能获得。

道具	位置
虹色ナッツ（食材）	大地图：“名もなき村”入口右下
こがねペッパ–（食材）	名もなき村：入口右侧
坏れた古代のラッパ（遗物）	名もなき村：村内左下角
勇气の诗（宝箱，法石）	名もなき村：右上角

其他小岛		
名称	路线	食材（食谱）
ユウ二岛 / ユウ二温湖	“宿场町 ギャッカ”西北	こがねペッパ–（团子ナス扬げ）
オウユ岛 / オウユ原野	“始まりの村 モル”西边	おひさまピ–マン（团子ナス扬げ）
デワ岛 / 森の小屋	“いつくしみの里”北边	小雪ブドウ（小雪ブドウぜんざい）
イワ岛 / 雪原の家	“オツカオツカ山”南边	しんしん豆（小雪ブドウぜんざい）
ナミダ岛 / ナミダ沼	“城塞都市 ウカテイナ”南边	大空ナシ（小雪ブドウぜんざい）

第11章 梦幻と永远の狭间で

最果ての地

世界探索暂时告一段落之后，建议玩家先准备好大量的回复道具，特别是提升HP最大值的料理，因为接下来会遭遇连场恶战。如果队伍等级不是很高，可以去“**ロラの海**（流冰地带）”西侧出口附近，拿新增的法石侵蚀怪物——**ホウセキイ**来练级。只要拿到先手，凭借**セツナ**、**キ–ル**和**ジュリオン**的三人连携技“**ミックスデルタ**”能够轻松秒杀，完全没有危险。每一战经验值5000，可以通过料理“**海の恵みス–プ**”提升至7500。

从“**オツカオツカ**洞窟”一直向东边飞，就能来到这次旅程的终点——“**最果ての地**”。这个场景是城镇结构，队伍要从城外进入城内，一直攀至最上层。外城左上角和右上角都有法石侵蚀怪物——**デモロ–ド**和**イシエル**，暂时没什么必要去找它们的麻烦，遇到后建议直接逃走。北边通向城内区域的路上有巨大的**ディノタウルス**把守，其魔法耐性很高，同时物理攻击力也很高，建议用物理系角色主线。虽然不难对付，但要注意它死的时候必定会发动全体伤害200左右的魔法“**メテオ**”，因此战斗时要注意队伍的血量，最好是带上**セツナ**。

城内区域共分为4块。区域2、3、4均为九宫格布局，为方便讲解，请大家按照电脑小键盘数字分布来想象。区域2的入口为5号位，前往区域3的阶梯在3号位；区域3的入口在3号位，4号位的阶梯是回收宝箱用的，7号位的阶梯才是正确的通路；区域4的入口在7号位，通向最上层的阶梯在2号位。在存档点保存、并整备队伍之后，进入最上层，就会展开BOSS的二连战。

BOSS 大镰の男

HP为2260，虽然不算高，不过持有强大的单体秒杀招式，以及异常状态攻击。本战建议派**エンド**、**クオン**和**セツナ**出战，**クオン**负责以“森罗万象”制造优势，并以加速魔法“**ヘイスト**”辅助**エンド**，**セツナ**以“**シャイニング**”的刹那版给队员套上自动复活，**エンド**则专心进行输出。注意由于是BOSS连战，一定要将队伍状态整理好之后再将其击破。

BOSS 异形の魔物

HP为4521，主要招式为伤害150～200左右的全体攻击，半血以下会开始使用伤害在230左右的全体攻击，而且在死亡时会发动伤害250左右的全体攻击，所以记得保持安全血线再击破它。“**饮み込む**”这一招会吃掉我方一个单位，下次行动时吐出来造成150左右的伤害并封印刹那系统，算是一个特点。我方采用的战术与之前一战基本相同，而且因为不会遭遇即死级伤害，只要**セツナ**以“**シャイニング**”一直维持满血状态就不用担心。

战斗结束后，建议先回城内区域4的存档点保存一下，然后通过最上层BOSS战场地右侧的传送空间进入新的场景“**静止した世界**”。

道具	位置
坏れた银仮面（遗物）/坏れた古代の琴（遗物）/ぜんまいパセリ（食材）	外城左下角/外城右上角两间民家之间/外城上方通路左侧
エリクサ–×5（宝箱）	外城右下角
グランドリ–ム（上锁宝箱，ジュリオン武器）	外城左上角两间民家之间
割れている银の镜（遗物）	城内区域1左侧走廊尽头
フォ–スデストロイ（法器）	城内区域1右侧走廊尽头
ブラッドロッド（宝箱，キ–ル武器）	城内区域2 9号位
坏れた银仮面（遗物）/割れている银の镜（遗物）	城内区域2 7号位
坏れた古代の琴（遗物）/水色ミント（食材）	城内区域2 2号位
クロノス（宝箱，キ–ル武器）	城内区域2 6号位
エレメンタルソウル（宝箱，法器）	城内区域3 1号位
割れている银の镜（遗物）/水色ミント（食材）	城内区域3 4号位
虹（上锁宝箱，エンド武器）	城内区域4 1号位（由城内区域3 4号位的阶梯进入）
パリエ–ス（宝箱，法石）	城内区域3 9号位
坏れた金仮面（遗物）	城内区域3 7号位
坏れた古代の琴（遗物）	城内区域4 9号位
悟りの大剑（宝箱，ヨミ武器）	城内区域4 3号位
割れている银の镜（遗物）/坏れた古代の琴（遗物）	城内区域4 2号位

静止した世界

类似遗迹的迷宫，同样是触发绿色机关架桥（桥上的黑色格子完全不用在意）。迷宫分为5个区域，路线并不复杂。惟一值得注意的是这个迷宫会出现**ディノタウルス**，就跟之前一样，死的时候会发动全员200伤害的魔法。而在区域4右上角中，这种敌人会复数组队出现，如果同时击破有可能导致队伍全灭。没有把握战胜的话，可以直接用道具逃跑。进入区域5后看到存档点，再往上就是BOSS战。战前建议做好充分准备，例如吃下提升HP最大上限的料 理什么的。

BOSS 时の审判者

HP为5275，主要招式为伤害150～200左右的全体魔法攻击，以及对我方施加时间停止异常状态，还会给自己加速，并且免疫天、时属性伤害。建议队伍成员选择**エンド**、**クオン**和**セツナ**为主，**セツナ**负责以“**ケアルガ**”担当全体的回复，**クオン**负责以“森罗万象”助攻和用“**ヘイスト**”给我方成员加速，**エンド**就不停进行物理攻击。

BOSS战后，时の审判者**ユ－テス**将之前一直作为BOSS出现的大镰の男复活。摆脱了轮回の闇控制的他，以**フィデス**之名作为同伴加入队伍。从BOSS战场景向深处走就会进入最后的迷宫“名**もなき**梦幻”。不过右侧此时会出现传送空间，这个传送空间是连接该场景与“最果**ての**地”外城入口的通道，玩家可以从这里出去做最后的准备，或是完成部分隐藏要素的收集（不过隐藏要素收集的难度比较高，建议还是通关后再统一完成）。

道具	位置
いにしえの红色の指轮（遗物）/古代の铜货（遗物）/古代の金货（遗物）	区域1下部中央下方/区域1最上方
ムーンライト（宝箱，法器）	区域1中部左端
ラストエリクサ－×3（上锁宝箱）	区域1左上角
いにしえの红色の指轮（遗物）/古代の铜货（遗物）/古代の金货（遗物）	区域2下部中央上方/区域2中部最左端
ダマスカス×5（宝箱）	区域2右下角
英雄の心（上锁宝箱，法器）	区域2右上角
いにしえの红色の指轮（遗物）/古代の铜货（遗物）/古代の金货（遗物）	区域3下部中央/区域3上部右上角
クリスタル×3（宝箱）	区域3左端十字桥处
创刻（宝箱，エンド武器）	区域3左端十字桥处
オリハルコン×3（上锁宝箱）	区域3左上角
いにしえの金时计（遗物）/古代の金货（遗物）	区域4左端/区域4左上角
幸せの欠片（宝箱，法器）	区域4中央靠左十字桥处
ラストエリクサ－（宝箱）	区域4中央靠右十字桥处
カエル落とし（上锁宝箱，クオン法石）	区域4右上角

最终章 轮回の闇

※虽然此时可以完成各个角色的支线任务，不过本攻略以击倒最终BOSS为优先。读取通关存档后，进度又会回到这个时间点，然后笔者再带领各位完成支线任务，以及隐藏BOSS的攻略。详情见后文“隐藏要素”。（不过“名**もな**き村”剩下的最后一个料理食谱“小雪ブドウぜんざい”倒是可以现在先去拿到。）

※刚刚加入的**フィデス**虽然能力不错，但法石还没凑齐，制作他的法石又需要很多BOSS掉落的素材，而这些BOSS又是在“古代遗迹”里出现，因此也一并归在后文的“隐藏要素”中。

名もなき梦幻

进入之后直到通关为止不能再回到外界，事先应该准备好大量的回复道具，特别是提升HP最大值的料理需要补充至少5个。该迷宫只有BOSS战，如果直接挑战中央白色的轮回**の闇**，那么就会面对一个HP高达12432、拥有500点以上的伤害输出的超强BOSS。不过我们可以先击破它四周的4幢石像一样的东西，这些石像各自都是最终BOSS的一部分，将其击破后就能大幅削弱轮回**の闇**的强度。建议每次挑战前都吃下提升HP的料理。

※奖杯“**全てを破坏する者**”要求击破完全体的最终BOSS。完全体的攻略方式留待后文“隐藏要素”中分析。



BOSS 红莲の翼

左侧前方的石像，HP为3432，攻击力不算很高，但可以对自己施加提升攻击力的Buff。只要稳扎稳打就不难解决。

BOSS 绀碧の鳞

左侧后方的石像，HP为3432，会大量使用魔法全体攻击，其中“大海啸”的伤害在300左右。不过自身防御不高，只要好好保持HP就没问题。

BOSS 漆黑の甲

右侧前方的石像，HP为3432，跟流程中遇到的BOSS**エンシェント－タス**一样物理防御力很高，钻进甲壳后物理攻击几乎打不出伤害，此时要靠魔法输出。它的攻击力和攻击范围都很大，打起来会比较艰难，一定要做好HP回复。

BOSS 白亚の牙

右侧后方的石像，HP为3432，速度极快，“疾风**のラッシュ**”会对单体造成350点左右的伤害。不过防御力并不高，注意回复也不难对付。

BOSS 轮回の闇

击破4个分身后，这个最终BOSS的HP会弱化至6864，自动回复的数值也降低至171，不过依然要做好持久战的觉悟。虽然大部分攻击都是全体攻击，而且会使用“时间压缩”将单体角色的HP打至残血，但本身的攻击频率并不高，只要耐心就能胜利。不过值得注意的是，BOSS死的时候会使用“时空崩坏”对全队造成250左右的伤害，一定要注意做好对策。

战斗结束后发生剧情，与**セツナ**对话后，两人一起回到“**モルの港**”，接下来的目标是“**はじまりの村 モル**”。

はじまりの村 モル～名残雪の石碑

进村后发生剧情，然后就可以前往“名残雪の石碑”。进入场景后就是与青年的剧情战斗。对手的HP只有343，战斗自身根本没有难度，不过这里有一个奖杯“忌**まわしき**记忆**の**果**てに**”要求听完青年的所有台词再击破他。台词一共13句，听到“**ボクヲ**……止**メテ**……。”之后再将其击破即可。完成这一战后游戏通关。

隐藏要素

读取通关存档后，以击倒最终BOSS的状态回到“静止**した**世界”的BOSS战存档点位置。现在大家就可以为完成隐藏要素和获取奖杯做最后的准备了。隐藏要素大致上可以分为“角色支线任务”、“全法石侵蚀怪物讨伐”、“隐藏BOSS讨伐”、“古代遗迹BOSS讨伐”和“完全体最终BOSS讨伐”五个步骤。笔者推荐玩家同时也按照上记顺序来完成这些要素。

通关后，武器商人会出售最强的强化道具“**オリハルコン**”，请将主要参战角色的最强武器攻击力强化至最大，能为之后的战斗省去不少麻烦。缺钱的话，就去“最果**ての**地”逛一圈，用**セツナ**、**キ－ル**和**ジュリオン**的三人连携技“**ミックスデルタ**”从门口杀到顶层，再反着一圈杀回来，净赚15万以上不是问题。

推荐强化武器

角色	推荐武器	原因
エンド	刹那	提升素材掉落数量
	虹	提升会心一击率
セツナ	アマデウス	攻击时回复MP，与全体魔法相性极佳
	ワルキュ－レ	最高魔法攻击力
クオン	レディアント	提升会心一击率
	鬼神の短刀	提升异常状态成功率
ヨミ	刚剑	发生会心一击时攻击力进一步提升
	指导者の大剑	最高物理攻击力
キ－ル	クロノス	加快ATB积蓄速度
	アカシックリ－ダ－	无视敌人属性耐性
	世界树の枝	最高魔法攻击力
ジュリオン	グランドリ－ム	无视敌人属性耐性
	アストラル	最高魔法攻击力
	奈落の魔角	最高物理攻击力
フィデス	オディオレプル	最高魔法攻击力
	ディザスタ－	最高物理攻击力

角色支线任务

フィデス加入后，角色支线任务也随之开启。每个角色都有一个专属支线任务，任务完成之后可以获得最终招式的法石。这个收集要素不仅关系到奖杯的获得，同时也是开启古代遗迹BOSS讨伐的必要条件，而最终招式法石本身也是挑战完全体最终BOSS所不可或缺的招式，所以把它们放到第一位完成。

※推荐全员等级在50级以上再去挑战。等级不够的话，可以去“ロラの海（流冰地带）”西侧出口附近，拿新增的法石侵蚀怪物——**ホウセキイ**来练级。只要拿到先手，凭借**セツナ**、**キール**和**ジュリオン**的三人连携技“**ミックスデルタ**”能够轻松秒杀，完全没有危险。每一战经验值5000，可以通过料理“海の恵みスープ”提升至7500。

エンド

战前准备

等级在50级以上，准备10个左右的“**ハイポーション**”，数个“**エリクサー**”，以及提升HP最大值的料理。法石推荐装备“天闪”和“辉迹”。辅助法石可以装备“**アタックビット**”来进一步提升攻击力。

任务流程

首先前往“**モルの港**”，在队伍中有**エンド**的情况下，与中央的作业员对话就可以触发剧情。获得重要道具“**名もなき**法石”后，依次前往“夜明けの町 **ゴザ**”右上方的祭坛→“**イパイの山**”中央的祭坛→“**タウの森**”最深处的祭坛触发剧情。最后前往“**イワ岛**”，存档后进入“雪原の家”，展开BOSS战。战斗结束后，获得**エンド**的法石“**ジエネシス**”。

BOSS キト

エンド的单人战。老人家的HP为5670，以物理攻击为主，通常伤害大约在150～250之间。战前让**エンド**吃下提升HP的料理，然后靠“辉迹”与BOSS换血。HP不够的话，要么吃药，要么靠“天闪”的刹那来回复，MP不够就吃中级MP回复药。如果两边都不够，直接吃“**エリクサー**”。当BOSS提升攻击力期间，就专心进行回复。注意BOSS死的时候会自爆，一定要保持HP在350以上再将其击倒。

セツナ

任务流程

首先前往“**始まりの村 モル**”，在队伍中有**セツナ**的情况下，进入村口左侧**ライシン**的房屋触发剧情。接下来前往“**ヨーデの森**”，进入后左转发现秘密通道。路上会看到怪物**スーパーコウテイ**，沿着上方路线走可以无视它。不过为了获得“**魔を断つ者**”的奖杯，还是不要放过它。HP在1万以上，攻击虽然不高但皮厚肉糙，建议按照BOSS标准，让**エンド**来做主攻，**クオン**援护。来到最深处，剧情后重要道具“**母のお守り**”变化为**セツナ**的法石“**ホーリー**”。（这桥段埋得深！）

クオン

任务流程

首先前往“**いつくしみの里**”，在队伍中有**クオン**的情况下，进入村口上方的房屋，与文官对话触发剧情。接下里搭乘飞空艇前往“**チト岛**”，进入“**名もなき村**”，与村口左侧民家内的长老对话，之后前往村子中央的瞭望台，剧情后再次与长老对话。之后来到村口发生与怪物的剧情，然后再次与长老对话就能结束这里的剧情。最后回到“**いつくしみの里**”找到文官报告，就能获得**クオン**的法石“**ギアラスタ**”。

ヨミ

战前准备

等级在50级以上，准备10个左右的“**ハイポーション**”，数个“**エリクサー**”，以及提升HP最大值的料理。法石推荐装备“**峰打ち**”和“**カウンター**”。辅助法石要装备提升麻痹耐性的“**パラライズセーフティ**”，另外还可以装备“**アタックビット**”来进一步提升攻击力。

任务流程

首先前往“**恵みの村 ユラル**”，在队伍中有**ヨミ**的情况下，与右上角民家中的团长对话就可以触发剧情。然后前往“**忘れられた**浜边”，存档后进入场景左下角，与NPC对话后展开BOSS战。战斗结束后，获得**ヨミ**的武器“指导者の大剑”以及法石“**リベリオン**”。

BOSS タギシ

ヨミ的单人战。团长的HP为5670，以物理攻击为主，伤害大约在180左右，攻击会诱发麻痹属性。战前让**ヨミ**吃下提升HP的料理（进入场景后有一场杂兵战，打过之后再吃），然后靠“**カウンター**”来反击BOSS的攻击。HP不够的话，要么吃药，要么靠“**峰打ち**”的刹那来回复，MP不够就吃中级MP回复药。如果两边都不够，直接吃“**エリクサー**”。由于**ヨミ**速度很慢，战斗拖得会比较长，不妨给他装备“**アンリミテッド**”，战斗中发动速度觉醒的话，能加快不少进度。

キール

任务流程

首先前往“**隠れ里 イル**”，在队伍中有**キール**的情况下，进入上方**ヒドロ**的帐篷触发剧情。然后前往“**命の法石柱**”发生剧情，之后回村与**ヒドロ**再次对话，之后存档再次进入“**命の法石柱**”，就要展开BOSS战。战斗结束后，获得**エンド**的武器“冥月”以及**キール**的法石“**ドゥーム**”。

BOSS シグ、クロトワ、トローネ

本战并不用强制**キール**在队伍中。三人的HP均为3780，以魔法攻击为主，同时每个人各自免疫一种属性攻击。建议战前吃下提升魔法防御力的料理，然后以物理攻击为主打就行了。或者是让法师装备上无视耐性的武器来打（当然需要最高强化）。

ジュリオン

任务流程

首先前往“**骑士の村 ヤーガ**”，在队伍中有**ジュリオン**的情况下，与中央的副团长**ロッカス**对话触发剧情。然后前往“**最果ての地**”，在外城进门后右下角发生剧情。之后前往“回廊遗迹**ワッカ**”的区域3终点的右侧，找到之前看到的红色传送阵，剧情后变成绿色传送阵。进入传送阵后就是BOSS战，事前做好准备。战斗结束后，获得**ジュリオン**的法石“**エクリプス**”。

BOSS ケシー

本战并不用强制**ジュリオン**在队伍中。BOSS的HP为7560，免疫时属性，HP被打下一半后会暴走，暴走后的“**フルバースト**”可以打掉全员大约300的HP，注意让负责全体回复的角色维持体力。另外就是注意它会使用时间停止的异常状态，中招后记得及时解除，免得全员中招后被全灭。

フィデス

任务流程

首先前往“**宿场町 ギャッカ**”，在队伍中有**フィデス**的情况下，与酒场里的鼻持ちならない男对话触发剧情，离开酒场后再次发生剧情。然后前往“**オッカオッカの洞窟**”，在区域2存档点左侧发生剧情（从出口侧进去比较近），展开BOSS战，事前要做好准备。战斗结束后，获得**フィデス**的法石“**ドラグナロク**”。

BOSS 异形の魔物

本战并不用强制**フィデス**在队伍中。BOSS的HP为7560，以冥属性全体攻击为主，伤害200多，同时也持有极高的冥属性耐性。不过总体来说不算难打，以物理攻击做主攻手段，同时注意回复就能轻取。



全法石侵蚀怪物讨伐

相信大家在流程中也有留意到，获得飞空艇之后，世界各地出现了额外的法石侵蚀怪物，基本都位于各个迷宫场景的BOSS位置。由于讨伐它们关系到奖杯的获得，因此建议大家按照下表——解决。

集团出现的法石侵蚀怪物，基本的攻略方式是**キ-ル**、**セツナ**和**ジュリオン**的三人连携技，建议给**セツナ**装备支线任务中获得的法石“**ホ-リ-**”，可以将三人连携技升级为更高级的“**ブレンドドライン**”。选择**キ-ル**作为主要攻击手，武器选择魔法攻击力最高的“世界树**の**枝”。如果队伍等级在55级以上基本就很稳，实在不放心还可以吃提升魔法攻击力的料理。这样可以达到一击歼灭。

无法一击歼灭的法石侵蚀怪物，例如HP高或是属性耐性高的，可以切换为本作最强的对单体攻击方式：**エンド**、**クオン**和**フィデス**的三人连携技“星天停止”（**エンド**的“**クイック**”+**クオン**的“森罗万象”+**フィデス**的“**シャドウ**”）或“天光创刻”（**エンド**的“**ジェネシス**”+**クオン**的“森罗万象”+**フィデス**的“**シャドウ**”）。此技一出，敌人的行动完全停止，且我方全员进入加速状态，再加上**クオン**的“**ヘイスト**”的话，能够在敌人行动前光靠通常物理攻击就致其余死地。

※“星天停止”/“天光创刻”是就连完全体最终BOSS也能无伤屈死的平衡破坏招式，想要轻松拿奖杯的话不用客气，如果想要体验BOSS原本的强度，最好还是克制一下使用频率。

名称（击破标记）	场所	备注
飞空艇获得前		
キラリン □	“イパイの山”出口右侧	回避率极高，在雪球上时是无敌的，必须等到下来后再用魔法攻击
シルバンバ □	“ルツツの山”入口第一个分岔路口朝上	等级不够秒杀时，需要装备辅助法石“ウォ-タ-セ-フティ”来提升水耐性防止冻结，或是至少两人持有解除异常状态的招式。弱点是火属性
ジュエルル- □	“オツカオツカ山”山顶存档点附近	ジュエルル-免疫所有属性攻击，就算使用无视属性的武器也无法靠“ブレンドドライン”打出高伤害。换“星天停止”/“天光创刻”连携技来击破
ホウセキノコング □	“ディガの谷”区域1右侧岔路	“ブレンドドライン”秒杀
クロスカウン □	“オツカオツカの洞窟”出口附近	HP在3000以上，靠“ブレンドドライン”无法秒杀，很可能反过来被杀死两人。求稳的话，换“星天停止”/“天光创刻”连携技来击破
飞空艇获得后		
ホウホウ □	“ニレイの森”的秘密通道	“ブレンドドライン”秒杀
ホウセキィ □	“ロラの海”西侧入口附近	“ブレンドドライン”秒杀
ドシシ-ン □	“カッチの洞窟”北边出口附近	HP高达15000，不过防御力并不算高，以“星天停止”/“天光创刻”连携技来击破
シエル-タ- □	“ネルの洞窟”最深处存档点	虽然HP只有756，但开场必定进入防御上升状态，双防极高，通常的物理攻击与魔法根本无法伤其分毫。本战强烈建议让キ-ル开场用“ディスペル”解除其强化状态，然后随便几招就能带走了
イシバッサ □	“忘れられた浜边”右上角	“ブレンドドライン”秒杀
ビカボ-ン □	“夜明けの町 ゴザ”存档点左侧	“ブレンドドライン”秒杀……但是如果站得太近会被自爆波及，每次伤害200以上，很容易被全灭。一定要开场立刻出手将它们消灭在远处
ジュエルコンダ □	“回廊遗迹 ワッカ”出口左侧	“ブレンドドライン”秒杀（如果不能秒杀就不要去挑战，否则其即死攻击会瞬间让队伍全灭）
デモロ-ド □	“最果ての地”外城左上角	“ブレンドドライン”秒杀
イシエル □	“最果ての地”外城右上角	当敌人第一次出手的时候，就会把我方全体MP归零，然后再慢慢回复自身体力，因此尽量第一击打出足够伤害是最重要的。强烈建议练到直接能够秒杀的程度再去讨伐它们
クリスタウルス □	“王家の遗迹 ナニハナ”最深处	会使用强力的全体攻击魔法“メテオ”，因此抢到先手后直接两发“ブレンドドライン”带走最好

隐藏BOSS讨伐

前往“夜明け**の**町 **ゴザ**”，与右下方栈桥尽头的士兵对话，就会直接进入BOSS战，因此事前一定要做好存档（料理等到对话前再吃，因为前面有几场杂兵战不太好躲过）。BOSS是第1章的BOSS**ブラックシュトロ-ム**的完全体，HP为11040，以水属性魔法攻击为主。开场的大招会轰掉全员400左右的HP，因此一定要事先做好对策，例如吃下提升水属性耐性的料理，或是装备提升水属性耐性的法石“**ウォ-タセ-フティ**”。另外其攻击会造成麻痹异常状态，也可以装备“**パラライズセ-フティ**”来预防。BOSS潜水之后发动的“大海啸”威力极高，即使做了耐性对策也有350～450的伤害，因此一定要在其下潜期间做好回复准备。战胜之后可以无限次讨伐。

古代遗迹BOSS讨伐

地图上存在着三个古代遗迹，分别是“古代遗迹 **アピ**”（“**ルッツ**山”西侧出口西边）、“古代遗迹 **ティキナキ**”（“最果て**の**地”的东南方）和“古代遗迹 **ルマ**”（“最果て**の**地”的北方）。这些遗迹都要等到获得飞空艇后才能进入，里面会出现玩家至今为止讨伐过的BOSS，可以用来刷特定的素材。（注意是“讨伐过”的BOSS，如果玩家过早进入这些遗迹，会遇到部分BOSS缺失的情况。）

每个遗迹进入之后都会看到向上的阶梯，阶梯分为几层，每层都有一个BOSS的灵魂存在，需要调查后才会触发战斗。以下会按照层数来介绍BOSS。BOSS的攻、防、HP比流程中遇到的都要高不少，但基本战术还是没变，可以参考流程中的打法。

古代遗迹 アピ

第1层：**ジャブ-**
通常/天属性斩杀：蜂の巣クロ-
精准斩杀：高级蜂蜜
刹那/连携斩杀：ミツタケノコ

第2层：**ホワイトウインド**
通常斩杀：白黒の巨大羽根
过剩/精准斩杀：血濡れの石
刹那斩杀：巨大な卵
连携斩杀：风吹き羽根

第3层：**エンシエントタ-タス**
通常/冥属性斩杀：巨大甲罗
天属性斩杀：赤い长鼻
水属性斩杀：背甲冰

第4层：**バロン**
通常斩杀：黄金の爪
冥属性斩杀：赤い欲望
刹那/连携斩杀：白银の细毛

第5层：时のしもべ
通常/刹那斩杀：魔力でできた壳
过剩斩杀：魔力でできた巨腕
精准斩杀：魔力でできた巨足
连携斩杀：魔力动力源

古代遗迹 ティキナキ

第1层：**カブタン**
通常/过剩斩杀：黑光する角
火/水/天/时属性斩杀：黑光りする壳（属性物理）
冥属性斩杀：古いお守り（属性物理）
刹那/连携斩杀：黑光する羽根

第2层：**オ-ロランタイガ-**
通常/时属性斩杀：折れた魔力の角
过剩/精准斩杀：切り裂き爪
火/水属性斩杀：狩兽の骨
天/冥属性斩杀：欠けた面壳

第3层：**ストロングシ-プ**
通常/刹那/连携斩杀：巨大卷角
火/天属性斩杀：弹力羊毛
冥/时属性斩杀：折れた杖

第4层：**ス-パ-イワトビィ**
通常/过剩斩杀：王のトサカ
水属性斩杀：王のクチバシ
天属性斩杀：王の丽毛
刹那/连携斩杀：**キング**胆石

第5层：**テンパ**
通常斩杀：时の锡杖
过剩斩杀：英灵の破片
精准斩杀：英雄の破片
火/水/天/冥/时属性/刹那斩杀：圣者の思念
连携斩杀：时空石の小片

古代遗迹 ルマ

第1层：异形の魔物
通常斩杀：暗冥の块
过剩斩杀：暗冥の鳞片
精准斩杀：暗冥の爪片
火属性斩杀：暗冥の牙片
水属性斩杀：暗冥の骨壳
天属性斩杀：暗冥の巨骨角
冥属性斩杀：暗冥の黑炎
时属性斩杀：暗冥の骨尾
刹那斩杀：特异な时空石片
连携斩杀：异质な时空石片

第2层右侧：**ケシ-**
通常斩杀：魔力でできた炮台
过剩斩杀：魔力でできた巨腕
精准斩杀：魔力でできた巨足
刹那斩杀：魔力でできた壳
连携斩杀：溢れる魔力动力源

第2层左侧：**シグ**、**クロトワ**、**トロ-ネ**
通常斩杀：魔力の破片
过剩/连携斩杀（**シグ**）：きびしさの炎
精准/刹那/连携斩杀（**クロトワ**）：さみしさの炎
火属性斩杀（**トロ-ネ**）：ぬくもりの炎
连携斩杀（**トロ-ネ**）：きびしさの炎

第3层右侧：**タギシ**
通常斩杀：年代物の栉
过剩斩杀：巨大剑の破片
精准斩杀：巨大剑
火/水/天/冥/时属性斩杀：不屈の斗志
连携斩杀：古强者の铠片

第3层左侧：キト
通常/火/水/天/冥/时属性斩杀：割れた反面
过剩斩杀：欠けた剑
精准斩杀：古い铠
连携斩杀：古ぼけた日记

第4层：时の审判者
通常斩杀：时の锡杖（真理）
火属性斩杀：时の壳
水/天属性斩杀：溢れる光
冥/时属性斩杀：时の壳
刹那/连携斩杀：时の天秤

时をすべしもの

古代遗迹的隐藏BOSS。触发条件是击破过“古代遗迹 ルマ”中出现过的所有BOSS，然后上到第5层，就会自动触发战斗（不需要一次性全部击破，可以在挑战之前离开遗迹存档）。时をすべしもの的HP为13452，防御力极高，可以采用キ-ル的“メルトン”降低物理防御力再打。全体攻击伤害在300～400之间，“压缩レ-ザ-”会让我方任意单位陷入濒死状态，因此セツナ是必须的角色，活用她的“シャイニング”刹那版来维持整体的血量和自动复活属性。当然，“アンリミテッド”战术也是通用的。另外BOSS会给自己上魔法反射和物理回避，建议这段期间内好好调整自身的状态，不必强行进攻，并且时刻用Start键确认BOSS的状态。

通常斩杀：时空の翼
稀有掉落：だれかのさいふ
过剩斩杀：时空结晶石
火属性斩杀：炎壳石
水属性斩杀：水壳石
天属性斩杀：天壳石
冥属性斩杀：冥壳石
时属性斩杀：时壳石
刹那斩杀：时空の壳
连携斩杀：时空の裂け目

完全体最终BOSS讨伐

按照前文主线流程中所述，无视四周的石像直接调查中央的巨兽，就会触发挑战完全体最终BOSS——轮回の闇的战斗。其HP高达12432，每回合会自动回复310点HP，而且会使用对全体造成400前后伤害的招式。正常讨伐的话，考虑到BOSS的自动回复能力，我方每回合必须重视高输出才能有效率地解决战斗。笔者建议本战出战角色为エンド、キ-ル和ジュリオン，其中エンド装备法石“叫ぶ”和“オ-ラ”，キ-ル装备法石“フレア”和“アスピル”，ジュリオン装备法石“チェイス”、“チャクラ”和“流星冲”。可能的话将キ-ル的武器“世界树の枝”和ジュリオン的武器“奈落の魔角”强化到最高。编队时将ジュリオン放在第一位，以便开战后处于中央位置。另外在进入战斗前吃下提升HP最大值的料理，让エンド的HP超过700，キ-ル的HP超过500。

战斗中，如果不是非常大的危机，エンド每回合都要使用“叫ぶ”来提升攻击力，然后キ-ル靠“フレア”、ジュリオン靠“流星冲”来进行输出。MP降低之后，就使用キ-ル和ジュリオン的连携技“ヴァンパイア”（“アスピル”+“チェイス”）来进行回复，记住其刹那版还能回复全体HP。其余情况下，HP回复就交给エンド的“オ-ラ”和ジュリオン的“チャクラ”。如果有人死了，不用吝啬立刻使用复活道具“エリクサ-”或是“ラストエリクサ-”。因为“エリクサ-”能在商店中买到，也不算特别宝贵。最后就是注意BOSS死的时候会使用“时空崩坏”对全队造成500左右的伤害，做好回复再斩杀。

当然如果使用“星天停止”/“天光创刻”战术，本战同样毫无难度。

资料

全料理获得方式与效果一览

惠みの村 ユラル

伯爵イモサラダ

效果：获得经验值、素材掉落数、最大HP上升
习得场所：惠みの村 ユラル，左下角酒场里的给仕人（前往“カッチの洞窟”之前）

必要食材	获得场所
伯爵イモ	夜明けの町 ゴザ：一开始ヨミ所处位置的左侧
四角タマネギ	大地图：“忘れられた浜边”的左侧
こはく岩盐	夜明けの町 ゴザ：右下的操控杆左侧的栈桥尽头
こがねコショウの实	夜明けの町 ゴザ：存档点下方

しずく豆腐の野菜锅

效果：获得经验值、素材掉落数、物理攻击力上升
习得场所：惠みの村 ユラル，酒场上方第一间民家里的男性NPC（前往カッチの洞窟之前）

必要食材	获得场所
あられ豆	惠みの村 ユラル：右下角的水井左侧
ぽかぽかハクサイ	大地图：“惠みの村 ユラル”的右侧
粉雪カブ	夜明けの町 ゴザ：右上方的遗迹附近
雪崩ワカメ	忘れられた浜边：开始地点的海岸边上

城塞都市 ウカテイナ

ふわりマイタケの炒め物

效果：获得经验值、素材掉落数、物理防御力上升
习得场所：城塞都市 ウカテイナ，右侧民家的老人

必要食材	获得场所
黑エダマメ	城塞都市 ウカテイナ：外城右上角
ふわりマイタケ	カッチの洞窟：法石宝箱往下的右侧高层平台
まだらゴマの实	城塞都市 ウカテイナ：城内一楼左边走廊尽头
青岩盐	カッチの洞窟：BOSS所在平台的左上角

ウカテイナ风野菜土锅蒸し

效果：获得经验值、素材掉落数、クリティカル率上升
习得场所：城塞都市 ウカテイナ，坐在中央装饰物旁边的青年

必要食材	获得场所
黑あまイモ	大地图：“惠みの村 ユラル”的左边
	大地图：“深雪の小屋”的左边
つららキュウリ	ニレイの森：入口附近
座敷アスパラ	カッチの洞窟：存档点右上
空芯ブロッコリ-	惠みの村 ユラル：瞭望台

笛エノキ汁

效果：获得经验值、素材掉落数、冥属性耐性上升
习得场所：城塞都市 ウカテイナ，中央靠左民家2楼的少年

必要食材	获得场所
笛エノキダケ	城塞都市 ウカテイナ：外城左下角
将军ネギ	大地图：“城塞都市 ウカテイナ”的右边
雪室山椒の实	城主アヴアロの飞空艇：BOSS所在房间的右边
青岩盐	カッチの洞窟：BOSS所在平台的左上角

いつくしみの里

おさびしナメコ汁

效果：获得经验值、素材掉落数、火属性耐性上升
习得场所：いつくしみの里，左下角两间民家中间的品のない士兵

必要食材	获得场所
おさびしナメコ	大地图：“いつくしみの里”的左边
しんしんネギ	ニレイの森：出口附近
霜岩盐	ニレイの森：入口处向右走到底
男爵コショウの实	大地图：“いつくしみの里”的右边
	いつくしみの里：入口前方不远处

黄首ニンジンスープ

效果：获得经验值、素材掉落数、水属性耐性上升
习得场所：いつくしみの里，左下角民家的老婆婆

必要食材	获得场所
黄首ニンジン	ニレイの森：过第二座木桥后往下方走的高台左侧
旅人キクラゲ	いつくしみの里：村子左下角民家前
男爵コショウの实	大地图：“いつくしみの里”的右边
	いつくしみの里：入口前方不远处
ぽりぽりパクチ-	ニレイの森：两个宝箱之间的桥附近

隐れ里 イル

结晶レタスの油炒め

效果：获得经验值、素材掉落数、回避率上升
习得场所：隐れ里 イル，左下宝箱旁的女性

必要食材	获得场所
结晶レタス	イパイの山：遗迹上方遇敌处
	ルッツの山：第一个分岔路口中央
贤者ニンニク	大地图：“イパイの山”出口上方
白ヒマワリの种	隐れ里 イル：左上角
雷岩盐	隐れ里 イル：右下角
	命の法石柱：左侧

ねじりイモのスープ

效果：获得经验值、素材掉落数、天属性耐性上升
习得场所：隐れ里 イル，右侧坐着的男性

必要食材	获得场所
ねじりイモ	イパイの山：キラリン（黑色コロリン）所在地的左侧隐藏通道后方
	ルッツの山：第一个分岔路口中央
云エンドウマメ	大地图："イパイの山"入口处左下方
	イパイの山：第1条隐藏通路经过后，遇敌处的上方
雷岩盐	隐れ里 イル：右下角
	命の法石柱：左侧
赤バジル	大地图："隐れ里 イル"入口左下方

骑士の村 ヤ-ガ

ヤ-ガ风トマトジュ-ス

效果：获得经验值、素材掉落数、时属性耐性上升
习得场所：骑士の村 ヤ-ガ，左下水井附近的青年

必要食材	获得场所
雾トマト	大地图："ルッツの山"出口下方
仙人ショウガ	大地图："ロラの海"南侧出口的下方
云岩盐	ロラの海：东侧入口附近的流冰下方，遇敌处右侧
おちょこシソ	ネルの洞窟：入口一直向上走到尽头

铃マツタケ蒸し

效果：获得经验值、素材掉落数、魔法攻击力上升
习得场所：骑士の村 ヤ-ガ，酒场的妇人

必要食材	获得场所
铃マツタケ	骑士の村 ヤ-ガ：村子右下角细长通路尽头
あかねユズ	大地图："骑士の村 ヤ-ガ"左下方，紫色歪曲空间附近
流冰コンブ	ロラの海：东侧入口附近的流冰附近
	ロラの海：流冰地带左侧区域入口往下尽头
ともしびミツバ	ネルの洞窟：存档点左侧平台的左下角

驹シイタケのグラタン

效果：获得经验值、素材掉落数、魔法防御力上升
习得场所：骑士の村 ヤ-ガ，右上角民家里的老婆婆

必要食材	获得场所
驹シイタケ	ネルの洞窟：左下方位上锁宝箱的上方
黑ズッキ-ニ	大地图："古代遗迹アビ"的下方
吹雪豆	大地图："ネルの洞窟"的下方
悠久ノリ	ロラの海：南侧出口附近的流冰附近
	ロラの海：流冰地带左侧区域出口下方

宿场町 ギヤッカ

大地の恵みのせいろ蒸し

效果：获得经验值、素材掉落数、状态发生率上升
习得场所：宿场町 ギヤッカ，中央民家的女性（"オツカオツカ山"攻略后）

必要食材	获得场所
女王キャベツ	オツカオツカの山：区域1右下角
	オツカオツカの山：中段左端
赤首ダイコン	オツカオツカの山：区域1上层中央上方
	オツカオツカの山：2マップ目上段右
有顶天カボチャ	大地图："回廊遗迹 ワツカ"出口下方（位置可能随机改变）
	大地图："オツカオツカの洞窟"南侧出口下方
もちもちソラ豆	大地图："回廊遗迹 ワツカ"出口右侧/"オツカオツカ洞窟"上方、左侧/"オツカオツカ山"周边发光点（随机）
	ディガの谷：区域1中央岔路靠左
	ディガの谷：区域3右下角
	ディガの谷：区域3上方

ギヤッカ风扬げイモ

效果：获得经验值、素材掉落数、最大MP上升
习得场所：宿场町 ギヤッカ，右侧民家的女性（"オツカオツカ山"攻略后）

必要食材	获得场所
もみじイモ	大地图："回廊遗迹 ワツカ"出口右侧/"オツカオツカ洞窟"上方、左侧/"オツカオツカ山"周边发光点（随机）
赤オリ-ブの实	ディガの谷：区域1中央岔路靠右，ホウセキノコング的上方
赤岩盐	回廊遗迹 ワツカ：区域2入口处向下走到尽头
	王家の遗迹 ナニハナ：区域2右下角
	王家の遗迹 ナニハナ：区域4左下角
ぜんまいパセリ	宿场町 ギヤッカ：村子入口向上靠左（随机出现）
	オツカオツカの洞窟：区域1右下角
	オツカオツカの洞窟：区域2歪曲空间右侧平台的右下角

天空リンゴパイ

效果：获得经验值、素材掉落数上升、绝对回避发生
习得场所：宿场町 ギヤッカ，右下角民家外徘徊的男孩子（"オツカオツカ山"攻略后）

必要食材	获得场所
天空リンゴ	オツカオツカの山：区域2中层中央
かんむりモモ	オツカオツカの山：区域2入口处前进不远处
青サトウキビ	大地图："回廊遗迹 ワツカ"出口右侧/"オツカオツカ洞窟"上方、左侧/"オツカオツカ山"上方（随机）
水色ミント	宿场町 ギヤッカ：村子入口向上靠左（随机出现）
	オツカオツカの洞窟：区域2入口右侧尽头

始まりの村モル/モルの港

※游戏后期获得飞空艇后可以前往。

星ベリ-ケ-キ

效果：获得经验值、素材掉落数、初期ATB值上升
习得场所：始まりの村 モル，入口的男性

必要食材	获得场所
星ベリ-	始まりの村 モル：右下角
モルイチゴ	大地图：モル岛左上角
大王メロン	大地图：モル岛右下角
青あまモロコシ	ヨ-デの森右下角

モル风たっぷりシチュ-

效果：获得经验值、素材掉落数、稀有素材掉落率上升
习得场所：モルの港，栈桥最下方的作业员

必要食材	获得场所
ひかりイモ	大地图："始まりの村 モル"下方
武者カリフラワ-	大地图：モル岛右上角
くるまシメジ	始まりの村 モル：右上角
霜降り盐	ヨ-デの森：出口下方

冒险者の里

※游戏后期获得飞空艇后可以前往。

海の恵みス-プ

效果：获得经验值[效果大]、素材掉落数上升
习得场所：冒险者の里，右上角的コニシ

必要食材	获得场所
雪崩ワカメ	忘れられた浜边：开始地点的海岸边上
	忘れられた浜边：左端的海岸边上
悠久ノリ	ロラの海：南侧出口附近的流冰附近
	ロラの海：流冰地带左侧区域出口下方
结晶レタス	イパイの山：遗迹上方遇敌处
	ルッツの山：第一个分岔路口中央
あかねユズ	大地图："骑士の村 ヤ-ガ"左下方，紫色歪曲空间附近



名もなき村

※游戏后期获得飞空艇后可以前往。

团子ナス扬げ

效果：获得经验值、素材掉落数、升华率上升
习得场所：名もなき村，入口的男性

必要食材	获得场所
团子ナス	大地图："タウの森"入口右下
おひさまピ-マン	大地图："オウユ岛"中央
こがねペッパ-	大地图："ユウニ温湖"入口左下
	名もなき村：入口右侧
虹色ナッツ	大地图："名もなき村"入口右下
	名もなき村：入口右侧

小雪ブドウぜんざい

效果：获得经验值、素材掉落数、初期SP值上升
习得场所：名もなき村，右侧民家里的神经质男性（"静止した世界"的BOSS击破后）

必要食材	获得场所
小雪ブドウ	大地图："森の小屋"的左下
	大地图："ナバモの森"的右下
大空ナシ	大地图："ナミダ沼"所在的"ナミダ岛"的左侧
しんしん豆	大地图："雪原の家"所在的"イワ岛"的最左端
赤サトウキビ	大地图："ナバモの森"的右下
	ナバモの森：入口上方

全招式法石交换素材一览

エンド		
名称	必要素材	掉落方式
回转斩り	りりしいトサカ ×2	ペンギイ系：通常斩杀
オ－ラ	つやつやのヒゲ ×1	ドクボ－ン系：通常斩杀
ウォ－ル	大きな叶つば ×1	ペンギイ系：连携斩杀
	何かの骨 ×1	ドクロリアン系：精准斩杀
ショック	厚い板金 ×2	ペンギイ系：精准斩杀
无刃波	切り裂き风切羽 ×1	シロバッサ系：连携斩杀
	大きなハサミ ×1	ドクロリアン系：通常斩杀
影斩り	厚い板金 ×2	ペンギイ系：精准斩杀
	まるい石 ×1	ペンギイ系：过剩斩杀
辉迹	ギザギザな右尻尾 ×2	コロリン：稀有掉落
	横样のついた石 ×1	バ－バ系：精准斩杀
マジェネ	まるい石 ×2	ペンギイ系：过剩斩杀
	大きな叶つば ×1	ペンギイ系：连携斩杀
レイズ	铁の块 ×1	ドクロリアン系：过剩斩杀
	四叶のキイロツメクサx1	スネクタ－系：精准斩杀
全力斩り	何かの骨 ×1	ドクロリアン系：精准斩杀
	大きなハサミ ×1	ドクロリアン系：通常斩杀
	苦い木の实 ×1	シロバッサ系：过剩斩杀
リアラズ	つやつやした毛 ×2	ジャブ－系：通常斩杀
	金色の石 ×1	ハクホウ系：时属性斩杀
天闪	巨神木の破片 ×2	ジャブ－系：Debuff 斩杀
	雪の化石 ×2	コロリン系：连携斩杀
叫ぶ	アマノキリの根 ×1	キノコング系：时属性斩杀
	透き通った刃 ×2	スネクタ－系：天属性斩杀
メテオ	黑の梦 ×1	デモレッサ－系：过剩斩杀
	巨大な背角 ×1	メガ・ディノタウルス：稀有掉落
クイック	白の梦 ×2	サギエル系：过剩斩杀
	巨大な枪角 ×1	ギガ・ディノタウルス：稀有掉落
	淡黄の透明な石 ×1	ディノタウルス系：刹那斩杀
ジェネシス	时空の翼 ×1	时をすべしもの：通常斩杀
	暗冥の鳞片 ×1	异形の魔物：过剩斩杀
	时の锡杖 ×1	テンバ：通常斩杀

セツナ		
名称	必要素材	掉落方式
ケアル	ツルツルの皮 ×1	ズシシ－ン系：通常斩杀
サンダ－	锐い爪 ×1	シロバッサ系：通常斩杀
诱导	厚い板金 ×1	ペンギイ系：精准斩杀
	ユキシラユリの白花 ×1	シロバッサ系：天属性斩杀
エンサンダ	つやつやのヒゲ ×1	ドクボ－ン系：通常斩杀
セイクリッド	淡桃の透明な石 ×1	ミミイ系：刹那斩杀
	ぼんやり光る石 ×1	ミミイ系：天属性斩杀
エスナ	愈しの尾羽根 ×2	シロバッサ系：Debuff 斩杀
	あったか耳毛 ×1	ミミイ系：通常斩杀
应援	祈りの小石 ×2	ペンギイ系：天属性斩杀
	陶器の破片 ×1	バ－バ系：天属性斩杀
祈り	虹色の透明な石 ×2	コロリン系：刹那斩杀
	祈りの小石 ×2	ペンギイ系：天属性斩杀
ケアルガ	うごめく触觉 ×1	スパイク－ン：稀有掉落
	目觉め草 ×1	ズシシ－ン系：过剩斩杀
鼓舞	白叶スギの根 ×2	ドクボ－ン系：时属性斩杀
	坏れた怀中时计 ×1	ズシシ－ン系：天属性斩杀
	圆盘型の板 ×1	ドクロリアン系：天属性斩杀
サンダガ	植物の种 ×2	ジャブ－系：天属性斩杀
	千年冰の块 ×1	コロリン系：精准斩杀
	坏れた怀中时计 ×1	ズシシ－ン系：天属性斩杀
死んだふり	苔ナラの腐れ根 ×2	コロリン系：时属性斩杀
	黄色マツの根 ×2	ドクロリアン系：火属性斩杀
レボルヴ	もふもふ毛皮 ×1	シャベット：稀有掉落
	真红の透明な石 ×2	シロバッサ系：刹那斩杀
	苔むした毛 ×1	キノコング系：通常斩杀
アレイズ	光の石 ×2	サギエル系：精准斩杀
	成长する羽根 ×1	クジャエル：稀有掉落
	雷羽毛 ×1	サギエル系：天属性斩杀
ホ－リ－	天壳石 ×2	时をすべしもの：天属性斩杀
	暗冥の巨骨角 ×1	异形の魔物：天属性斩杀
	古いお守り ×1	カブタン：冥属性斩杀
	时空石の小片 ×1	テンバ：连携斩杀
シャイニング	银色の锡杖 ×2	デモレッサ－系：Debuff 斩杀
	银色の圣杯 ×1	サギエル系：Debuff 斩杀
	倾いた天秤 ×1	ディノタウルス系：精准斩杀
	天使の防壁壳 ×1	コンドエル：稀有掉落

クオン		
名称	必要素材	掉落方式
ダッシュ斩り	何かの贝壳 ×1	ペンギイ系：刹那斩杀
プロテクト	大きなハサミ ×1	ドクロリアン系：通常斩杀
	厚い板金 ×1	ペンギイ系：精准斩杀
スロウ	ボ－ンパウダ－×2	ドクロリアン系：连携斩杀
	六角形のペンダント ×1	シロバッサ系：精准斩杀
グラビデ	あったか耳毛 ×1	ミミイ系：通常斩杀
エンクロノ	コオニクルミの根 ×2	ミミイ系：时属性斩杀
	何かの贝壳 ×1	ペンギイ系：刹那斩杀
天衣无缝	コオニクルミの根 ×1	ミミイ系：时属性斩杀
	双子イチョウの根 ×1	シロバッサ系：时属性斩杀
ヘイスト	淡赤の透明な石	バ－バ系：刹那斩杀
	ユキザクラの药根 ×1	バ－バ系：时属性斩杀
幻影无想	苔ナラの腐れ根 ×2	コロリン系：时属性斩杀
	イチネンサクラの根 ×2	ペンギイ系：时属性斩杀
ストップ	铁の块 ×1	ドクロリアン系：过剩斩杀
	つやつやのヒゲ ×1	ドクボ－ン系：通常斩杀
虚空	坏れた怀中时计 ×2	ズシシ－ン系：天属性斩杀
	ツルツルの皮 ×1	ズシシ－ン系：通常斩杀
	小さな齿车 ×1	ズシシ－ン系：Debuff 斩杀
森罗万象	扇カエデの香根 ×2	ジャブ－系：时属性斩杀
	无叶モミの根 ×1	ズシシ－ン系：时属性斩杀
	ギザギザな左尻尾 ×1	コロロリン：稀有掉落
パ－マネンス	坏れた怀中时计 ×2	ズシシ－ン系：天属性斩杀
	扇カエデの香根 ×1	ジャブ－系：时属性斩杀
乱れ斩り	アマノキリの花 ×1	キノコング系：水属性斩杀
	ユキザクラの药根 ×1	バ－バ系：时属性斩杀
	黄色マツの根 ×1	ドクロリアン系：时属性斩杀
ミラ－ジュ	千年种 ×2	ディノタウルス系：时属性斩杀
	白叶スギの根 ×1	ドクボ－ン系：时属性斩杀
	鲜青の透明な石 ×1	キノコング系：刹那斩杀
カエル落とし	光の种 ×2	サギエル系：时属性斩杀
	无叶モミの枝 ×1	ズシシ－ン系：火属性斩杀
	王冠石 ×1	コウテイ：稀有掉落
	逆立ったトサカ ×1	コブライガ－：稀有掉落
ギアラスタ	时壳石 ×2	时をすべしもの：时属性斩杀
	暗冥の骨尾 ×1	异形の魔物：时属性斩杀
	时の天秤 ×1	时の审判者：水属性 / 连携技斩杀
	特异な时空石片 ×1	异形の魔物：刹那斩杀

ヨミ		
名称	必要素材	掉落方式
挑发	万年霜の块 ×1	ミミイ系：连携斩杀
ジャンプ斩り	锐い爪 ×1	シロバッサ系：通常斩杀
	厚い板金 ×1	ペンギイ系：精准斩杀
コンプレ	ぼんやり光る石 ×1	ミミイ系：天属性斩杀
	万年霜の块 ×1	ミミイ系：连携斩杀
峰打ち	淡桃の透明な石 ×1	ミミイ系：刹那斩杀
かまいたち	六角形のペンダント ×1	シロバッサ系：精准斩杀
	何かの贝壳 ×1	ペンギイ系：刹那斩杀
	锐い爪 ×1	シロバッサ系：通常斩杀
カウンタ－	あったか耳毛 ×1	ミミイ系：通常斩杀
	雪解け掉落方式 ×1	ペンギイ系：Debuff 斩杀
倍返し	千年雪解け水 ×1	コロリン系：Debuff 斩杀
	永久结晶 ×1	バ－バ系：Debuff 斩杀
石化斩り	スノウパウダ－×2	バ－バ系：通常斩杀
	ユキザクラの枝 ×2	バ－バ系：火属性斩杀
ディフュズ	黄色マツの枝 ×1	ドクロリアン系：火属性斩杀
	错びたコイン ×1	ミミイ系：Debuff 斩杀
	苦い木の实 ×1	シロバッサ系：过剩斩杀
鬼门剑	金色の石 ×1	ドクボ－ン系：连携斩杀
	无叶モミの枝 ×1	ズシシ－ン系：火属性斩杀
	しびれ海藻 ×1	ズシシ－ン系：连携斩杀
我慢	鲜绿の透明な石 ×2	ジャブ－系：刹那斩杀
	古い纹章盾 ×2	ドクロリアン系：Debuff 斩杀
	穴の开いた板金 ×1	ドクボ－ン系：精准斩杀
龙巻斩り	金色の石 ×1	ドクボ－ン系：连携斩杀
	シロゲッケイジュの草冠 ×1	ジャブ－系：连携斩杀
	燃える岩块 ×1	ドクボ－ン系：Debuff 斩杀
魔流斩り	何かの毛皮 ×2	バ－バ系：连携斩杀
	顽丈なツタ ×2	キノコング系：过剩斩杀
	锐い爪 ×1	シロバッサ系：通常斩杀
エミット	深黑のひび割れた石 ×2	デモレッサ－系：刹那斩杀
	瘴气の漂う壶 ×2	デモレッサ－系：天属性斩杀
绝对领域	朽ちた圣剑 ×1	デモレッサ－系：连携斩杀
	扇カエデの枝 ×1	ジャブ－系：火属性斩杀
	反り返った钩爪 ×1	コロコロリン：稀有掉落
	尖った犬齿 ×1	ストレ－：稀有掉落

名称	必要素材	掉落方式
リベリオン	时空の裂け目 ×2	时をすべしもの：连携斩杀
	暗冥の爪片 ×2	异形の魔物：精准斩杀
	海神の虹鳞 ×1	ブラックシュトローム：通常斩杀
	异质な时空石片 ×1	异形の魔物：连携斩杀

キール

名称	必要素材	掉落方式
ファイア	双子イチョウの枝 ×1	シロバッサ系：火属性斩杀
ドレイン	真红の透明な石 ×1	シロバッサ系：刹那斩杀
	ヤマシラユリの白花 ×1	ミミィ系：精准斩杀
エンファイ	真红の透明な石 ×1	シロバッサ系：刹那斩杀
	コオニクルミの枝 ×1	ミミィ系：火属性斩杀
ディスペル	六角形のペンダント ×2	シロバッサ系：精准斩杀
マグマ	六角形のペンダント ×1	シロバッサ系：精准斩杀
	双子イチョウの枝 ×1	シロバッサ系：火属性斩杀
リジェネ	イチネンサクラの枝 ×2	ペンギィ系：火属性斩杀
	あったか耳毛 ×1	ミミィ系：通常斩杀
	ユキザクラの枝 ×1	バーバ系：火属性斩杀
バイオ	苔ナラの腐れ根 ×1	コロリン系：时属性斩杀
	苔ナラの枝 ×1	コロリン系：火属性斩杀
アスピル	模样のついた石 ×1	バーバ系：精准斩杀
	淡赤の透明な石 ×1	バーバ系：刹那斩杀
ファイガ	苦い木の実 ×1	シロバッサ系：过剩斩杀
	锖びたコイン ×1	ミミィ系：Debuff 斩杀
バニッシュ	コオニクルミの枝 ×2	ミミィ系：火属性斩杀
	白叶スギの枝 ×1	ドクボーン系：火属性斩杀
	无叶モミの枝 ×1	ズシシーン系：火属性斩杀
メルトン	扇カエデの枝 ×2	ジャブー系：火属性斩杀
	苔ナラの枝 ×1	コロリン系：火属性斩杀
バリア	シロゲッケイジュの草冠 ×1	ジャブー系：连携斩杀
	古い纹章盾 ×1	ドクロリアン系：Debuff 斩杀
ブースター	碎けた刃の破片 ×2	サギエル系：火属性斩杀
	苔ナラの枝 ×1	コロリン系：火属性斩杀
ウィーク	朽ちた圣壳 ×1	デモレッサー系：火属性斩杀
	古びた银の锁 ×1	サギエル系：连携斩杀
	浓青の透明な石 ×1	サギエル系：刹那斩杀
フレア	着火草 ×1	バーバ系：过剩斩杀
	ユキザクラの枝 ×1	バーバ系：火属性斩杀
	アマノキリの枝 ×1	キノコング系：火属性斩杀
ドゥーム	炎壳石 ×2	时をすべしもの：火属性斩杀
	暗冥の牙片 ×1	异形の魔物：火属性斩杀
	魔力の破片 ×1	シグ、クロトワ、トローネ：通常斩杀

ジュリオン

名称	必要素材	掉落方式
ジャンプ	みかわし花 ×2	ドクボーン系：过剩斩杀
チェイス	やわらかい石 ×2	ミミィ系：过剩斩杀
	ユキシラユリの白花 ×1	シロバッサ系：天属性斩杀
急所突き	锖びたコイン ×2	ミミィ系：Debuff 斩杀
アイス	淡青い透明な石 ×2	ズシシーン系：刹那斩杀
	やわらかい石 ×2	ミミィ系：过剩斩杀
エンアイス	大きなハサミ ×1	ドクロリアン系：通常斩杀
	锐い爪 ×1	シロバッサ系：通常斩杀
冻结枪	万年霜の块 ×1	ミミィ系：连携斩杀
	无叶モミの桃花 ×1	ズシシーン系：水属性斩杀
バーサク	扇カエデの实 ×1	ジャブー系：水属性斩杀
	虹色の透明な石 ×1	コロリン系：刹那斩杀
	つやつやした毛 ×1	ジャブー系：通常斩杀
チャクラ	何かの骨 ×1	ドクロリアン系：精准斩杀
	ユキザクラの药根 ×1	バーバ系：时属性斩杀
アイスガ	鲜绿の透明な石 ×2	ジャブー系：刹那斩杀
	苔ナラの苔 ×1	コロリン系：水属性斩杀
	黄色マツの根 ×1	ドクロリアン系：时属性斩杀
	黄色マツの黄花 ×1	ドクロリアン系：水属性斩杀
エコー	イチネンサクラの花 ×2	ペンギィ系：水属性斩杀
	双子イチョウの花 ×2	シロバッサ系：水属性斩杀
	アマノキリの花 ×1	キノコング系：水属性斩杀
极み突き	ユキシラユリの白花 ×1	シロバッサ系：天属性斩杀
	ユキザクラの蜜花 ×1	バーバ系：水属性斩杀
	永久结晶 ×1	バーバ系：Debuff 斩杀
エクシード	アマノキリの花 ×1	キノコング系：水属性斩杀
	イチネンサクラの花 ×1	ペンギィ系：水属性斩杀
	スノウパウダー ×1	バーバ系：通常斩杀
流星冲	冷气を帯びた角 ×1	デモレッサー系：水属性斩杀
	踊る羽根 ×2	サギエル系：通常斩杀
	枝分かれした角 ×1	デモレッサー系：通常斩杀
	红トチノキの实 ×1	スネクター系：水属性斩杀
无空枪	燃える雪 ×2	ディノタウルス系：水属性斩杀
	巨大な爪 ×1	ディノタウルス系：通常斩杀
	鲜青の透明な石 ×1	キノコング系：刹那斩杀

名称	必要素材	掉落方式
明镜止水	透明な雫 ×1	サギエル系：水属性斩杀
	着火草 ×2	バーバ系：过剩斩杀
	热い血 ×1	ディノタウルス系：火属性斩杀
エクリプス	水壳石 ×1	时をすべしもの：水属性斩杀
	暗冥の骨壳 ×1	异形の魔物：水属性斩杀
	圣者の思念 ×1	テンバ：刹那 / 火 / 水 / 天 / 冥 / 时属性斩杀
	暗冥の块 ×1	异形の魔物：通常斩杀

フィデス

名称	必要素材	掉落方式
螺旋斩り	折れ曲がったネジ ×1	キノコング系：天属性斩杀
ダーク	深黒のひび割れた石 ×1	デモレッサー系：刹那斩杀
咒诅斩り	模样のついた壁石 ×1	ディノタウルス系：过剩斩杀
	枝分かれした角 ×1	デモレッサー系：通常斩杀
エンダーク	恶魔の雷 ×1	デモアーク：稀有掉落
大地断	巨大な背角 ×1	メガ・ディノタウルス：稀有掉落
	黒い雾 ×1	サギエル系：冥属性斩杀
瞬狱	ひび割れた蹄 ×1	デモサモン：稀有掉落・デモレッサー：稀有掉落
アブソブ	反射する羽根 ×1	サモエル：稀有掉落・サギエル：稀有掉落
	圣者の骨 ×1	デモレッサー系：冥属性斩杀
パンデミック	黒い雾 ×1	サギエル系：冥属性斩杀
	成长する羽根 ×1	クジャエル：稀有掉落
シャドウ	黒い瞳 ×1	デモグレーター：稀有掉落
	暗黒の石 ×1	デモレッサー系：精准斩杀
	血结晶石 ×1	ディノタウルス系：冥属性斩杀
スナッチ	折れた魔力の角 ×1	オーロランタイガー：通常 / 时属性斩杀
	巨大な尻尾 ×1	ディノタウルス：稀有掉落
	圣者の骨 ×1	デモレッサー系：冥属性斩杀
ファントム	暗黒の石 ×1	デモレッサー系：精准斩杀
	圣者の骨 ×1	デモレッサー系：冥属性斩杀
	王のトサカ ×1	スーパーペンギィ系：通常 / 过剩斩杀
ブラックホール	巨大な角 ×1	ギガ・ディノタウルス：稀有掉落
	血结晶石 ×1	ディノタウルス系：冥属性斩杀
	黄金の爪 ×1	バロン：通常斩杀
暗黒	魔力でできた炮台 ×1	ケシー：通常斩杀
	黒い雾 ×1	サギエル系：冥属性斩杀
	割れた仮面 ×1	キト：通常 / 火 / 水 / 天 / 冥 / 时属性斩杀
ダークマター	时の锡杖（真理）×1	时の审判者：通常斩杀
	黒の梦 ×1	デモレッサー系：过剩斩杀
	蜂の巣クロー ×1	ジャブー：通常斩杀
龙魂解放	ブレイブソウル ×1	ディノタウルス系：天属性斩杀
	恶魔の雷 ×1	デモアーク：稀有掉落
	巨大卷角 ×1	ストロングシープ：通常 / 刹那 / 连携斩杀
	年代物の栉 ×1	タギシ：通常斩杀
ドラグナロク	冥壳石 ×1	时をすべしもの：冥属性斩杀
	时空の裂け目 ×1	时をすべしもの：连携斩杀
	巨大甲罗 ×1	エンシェントータス：通常 / 冥属性斩杀
	白黒の巨大羽根 ×1	ホワイトウインド：通常斩杀

全怪物出没&掉落素材

※BOSS 怪物参考前文的"古代遗迹 BOSS 讨伐"部分。

ペンギィ系

ペンギィ：ヨ-デの森、夜明けの町 ゴザ、カッチの洞窟

イワトビィ：イバイの山、ルッツの山

コウティ：王家の遗迹 ナニハナ、古代遗迹 ティキナキ

ホウセキイ：ロラの海（法石侵蚀怪物）

掉落素材

通常斩杀	りりしいトサカ	稀有掉落	ペンギィの宝物
			ギザギザした齿
			王冠石
			结晶化したまんまる卵
过剩斩杀	まるい石	精准斩杀	厚い板金
火属性斩杀	イチネンサクラの枝	水属性斩杀	イチネンサクラの花
天属性斩杀	祈りの小石	冥属性斩杀	浜辺の砂
时属性斩杀	イチネンサクラの根	刹那斩杀	何かの贝壳
Debuff 斩杀	雪解けドロップ	连携斩杀	大きな叶っぱ

ハクホウ系

ハクホウ：ネルの洞窟、王家の遗迹 ナニハナ

メンホウ：ヨ-デの森、ニレイの森、ルッツの森、回廊遗迹 ワツカ

コクホウ：ロラの海、オツカオツカの山

ホウホウ：ニレイの森 秘密通道（法石侵蚀怪物）

掉落素材			
通常斩杀	大粒の泪	稀有掉落	铜色の硬貨
			银色の硬貨
			金色の硬貨
			结晶化した泪
过剩斩杀	シダレヒノキの枝	精准斩杀	シズクブナの枝
火属性斩杀	银の石	水属性斩杀	青の石
天属性斩杀	白の石	冥属性斩杀	黒の石
时属性斩杀	金の石	刹那斩杀	硬い透明な石
Debuff 斩杀	シアワセ花	连携斩杀	幸せの花冠

シロバッサ系

シロバッサ：忘れられた浜边、ニレイの森
クロバッサ：回廊遺迹 ワツカ
ニジバッサ：王家の遺迹 ナニハナ
イシバッサ：忘れられた浜边（法石侵蚀怪物）

掉落素材			
通常斩杀	锐い爪	稀有掉落	治愈の风羽根
			大きな二枚尻尾
			キラキラがらくた
			结晶化した翼
过剩斩杀	苦い木の实	精准斩杀	六角形のペンダント
火属性斩杀	双子イチョウの枝	水属性斩杀	双子イチョウの花
天属性斩杀	ユキシラユリの白花	冥属性斩杀	ユキクロユリの黒花
时属性斩杀	双子イチョウの根	刹那斩杀	真紅の透明な石
Debuff 斩杀	愈しの尾羽根	连携斩杀	切り裂き风切羽根

ドクロリアン系

ドクロリアン：忘れられた浜边、夜明けの町 ゴザ、カッチの洞窟
スパイクーン：ロラの海
アーモナイト：オッカオッカの山
シェルーター：ネルの洞窟（法石侵蚀怪物）

掉落素材			
通常斩杀	大きなハサミ	稀有掉落	大きな壳
			うごめく触覚
			ドクロ石
			结晶化したハサミ
过剩斩杀	铁の块	精准斩杀	何かの骨
火属性斩杀	黄色マツの枝	水属性斩杀	黄色マツの黄花
天属性斩杀	圆盘型の板	冥属性斩杀	古い角笛
时属性斩杀	黄色マツの根	刹那斩杀	淡褐色の透明な石
Debuff 斩杀	古い纹章盾	连携斩杀	ボーンパウダー

ドクボーン系

ドクボーン：夜明けの町 ゴザ、カッチの洞窟
チクボーン：ネルの洞窟
メラボーン：オッカオッカの山
ピカボーン：夜明けの町 ゴザ（法石侵蚀怪物）

掉落素材			
通常斩杀	つやつやのヒゲ	稀有掉落	爆发油
			ぷよぷよな皮
			爆发袋
			结晶化したヒゲ
过剩斩杀	みかわし花	精准斩杀	穴の开いた板金
火属性斩杀	白叶スギの枝	水属性斩杀	白叶スギの白花
天属性斩杀	银色の砂	冥属性斩杀	焼け焦げた粉
时属性斩杀	白叶スギの根	刹那斩杀	青い透明な石
Debuff 斩杀	燃える岩块	连携斩杀	金色の石

ズシシーン系

ズシシーン：ヨーデの森、夜明けの町 ゴザ、カッチの洞窟
ビシシーン：ロラの海
ガシシーン：オッカオッカの山
ドシシーン：カッチの洞窟（法石侵蚀怪物）

掉落素材			
通常斩杀	ツルツルの皮	稀有掉落	サラサラ油
			硬い前齿
			硬い外皮
			结晶化したヒレ
过剩斩杀	目觉め草	精准斩杀	雪砂铁

掉落素材			
火属性斩杀	无叶モミの枝	水属性斩杀	无叶モミの桃花
天属性斩杀	坏れた怀中时计	冥属性斩杀	曲がらないヒゲ
时属性斩杀	无叶モミの根	刹那斩杀	淡青い透明な石
Debuff 斩杀	小さな齿车	连携斩杀	しびれ海藻

ミミィ系

ミミィ：ミレイの森
チョコン：ロラの海
シャベット：王家の遺迹 ナニハナ
ジュエルルー：オッカオッカの山（法石侵蚀怪物）

掉落素材			
通常斩杀	あったか耳毛	稀有掉落	もこもこ耳
			ふわふわしっぽ
			もふもふ毛皮
			结晶化した耳毛
过剩斩杀	やわらかい石	精准斩杀	ヤマシラユリの白花
火属性斩杀	コオニクルミの枝	水属性斩杀	コオニクルミの黒花
天属性斩杀	ぼんやり光る石	冥属性斩杀	千年雪の结晶
时属性斩杀	コオニクルミの根	刹那斩杀	淡桃の透明な石
Debuff 斩杀	锖びたコイン	连携斩杀	万年霜の块

バ-バ系

バ-バ：ルッツの山
フォクンバ：ディガの谷
ウルルンバ：最果ての地
シルバンバ：ルッツの山（法石侵蚀怪物）

掉落素材			
通常斩杀	スノウパウダー	稀有掉落	さらさらした发
			ふかふか襟巻
			雪女の羽衣
			结晶化した襟毛
过剩斩杀	着火草	精准斩杀	模様のついた石
火属性斩杀	ユキザクラの枝	水属性斩杀	ユキザクラの蜜花
天属性斩杀	陶器の破片	冥属性斩杀	细长いアクセサリ
时属性斩杀	ユキザクラの药根	刹那斩杀	淡赤の透明な石
Debuff 斩杀	永久结晶	连携斩杀	何かの毛皮

スネクタ-系

スネクター：回廊遺迹 ワツカ
コブライガー：王家の遺迹 ナニハナ
ヘルバイパー：最果ての地
ジュエルコンダ：回廊遺迹 ワツカ（法石侵蚀怪物）

掉落素材			
通常斩杀	毒々しいキバ	稀有掉落	长い巻き舌
			逆立ったトサカ
			艳々したウロコ
			脱皮した结晶皮
过剩斩杀	剧毒液	精准斩杀	四叶のキイロツメクサ
火属性斩杀	红トチノキの枝	水属性斩杀	红トチノキの实
天属性斩杀	透き通った刃	冥属性斩杀	融けない石
时属性斩杀	红トチノキの根	刹那斩杀	深绿の透明な石
Debuff 斩杀	ひんやりしたウロコ	连携斩杀	燃える粉尘

コロリン系

コロリン：イパイの山、ルッツの山
コロロリン：オッカオッカの洞窟
コロコロリン：王家の遺迹 ナニハナ
キラリン：イパイの山（法石侵蚀怪物）

掉落素材			
通常斩杀	まんまるゆきだま	稀有掉落	ギザギザな右尻尾
			ギザギザな左尻尾
			反り返った钩爪
			结晶化した尻尾
过剩斩杀	サカサツララバナの逆花	精准斩杀	千年冰の块
火属性斩杀	苔ナラの枝	水属性斩杀	苔ナラの苔
天属性斩杀	浮かぶ金属片	冥属性斩杀	魔力の拔けた玉
时属性斩杀	苔ナラの腐れ根	刹那斩杀	虹色の透明な石
Debuff 斩杀	千年雪解け水	连携斩杀	雪の化石

热门攻略
攻略透解
祭品与雪之刹那

キノコング系

キノコング：ディガの谷
シメジン：最果ての地
エノキング：静止した世界
ホウセキノコング：ディガの谷（法石侵蚀怪物）

掉落素材			
通常斩杀	苔むした毛	稀有掉落	地狱苔
			极乐茸
			ネバネバした菌毛
			結晶化した菌毛
过剩斩杀	頑丈なツタ	精准斩杀	地狱苔の赤花
火属性斩杀	アマノキリの枝	水属性斩杀	アマノキリの花
天属性斩杀	折れ曲がったネジ	冥属性斩杀	アカキノコ
时属性斩杀	アマノキリの根	刹那斩杀	鮮青の透明な石
Debuff 斩杀	スウィ－トバナナの种	连携斩杀	ねばねばした糸

ジャブ-系

アッパ：オッカオッカの洞窟
ストレ-：王家の遺迹 ナニハナ
クロスカウン：オッカオッカの洞窟（法石侵蚀怪物）

掉落素材			
通常斩杀	つやつやした毛	稀有掉落	树蜜の块
			尖った犬齿
			結晶化した腕壳
过剩斩杀	扇カエデの树液	精准斩杀	蜂の巢
火属性斩杀	扇カエデの枝	水属性斩杀	扇カエデの実
天属性斩杀	植物の种	冥属性斩杀	刚拳の欠片
时属性斩杀	扇カエデの香根	刹那斩杀	鮮緑の透明な石
Debuff 斩杀	巨神木の破片	连携斩杀	シロゲッケイジュの草冠

デモレッサ-系

デモサモン：古代遺迹 ティキナキ（テンパ召唤）
デモレッサ-：最果ての地
デモグレ-タ-：静止した世界
デモア-ク：静止した世界
デモロ-ド：最果ての地（法石侵蚀怪物）

掉落素材			
通常斩杀	枝分かれした角	稀有掉落	ひび割れた蹄
			ひび割れた蹄
			黒い瞳
			悪魔の雷
			結晶化した角
过剩斩杀	黒の梦	精准斩杀	暗黒の石
火属性斩杀	朽ちた圣壳	水属性斩杀	冷気を帯びた角
天属性斩杀	瘴気の漂う壷	冥属性斩杀	圣者の骨
时属性斩杀	闇の种	刹那斩杀	深黒のひび割れた石
Debuff 斩杀	银色の锡杖	连携斩杀	朽ちた圣剣

サギエル系

サモエル：古代遺迹 ティキナキ（テンパ召唤）
サギエル：最果ての地
クジャエル：静止した世界
コンドエル：静止した世界
イシエル：最果ての地（法石侵蚀怪物）

掉落素材			
通常斩杀	踊る羽根	稀有掉落	反射する羽根
			反射する羽根
			成长する羽根
			天使の防壁壳
			結晶化したクチバシ
过剩斩杀	白の梦	精准斩杀	光の石
火属性斩杀	砕けた刃の破片	水属性斩杀	透明な雫
天属性斩杀	雷羽毛	冥属性斩杀	黒い雾
时属性斩杀	光の种	刹那斩杀	浓青の透明な石
Debuff 斩杀	银色の圣杯	连携斩杀	古びた银の锁

ディノタウルス系

ディノタウルス：最果ての地、静止した世界
メガ・ディノタウルス：最果ての地
ギガ・ディノタウルス：静止した世界
クリスタウルス：王家の遺迹 ナニハナ（法石侵蚀怪物）

掉落素材			
通常斩杀	巨大な爪	稀有掉落	巨大な尻尾
			巨大な背角
			巨大な枪角
			結晶化したウロコ
过剩斩杀	模様のついた壁石	精准斩杀	傾いた天秤
火属性斩杀	热い血	水属性斩杀	燃える雪
天属性斩杀	ブレイブソウル	冥属性斩杀	血結晶石
时属性斩杀	千年种	刹那斩杀	淡黄の透明な石
Debuff 斩杀	バ－サ－カ－アイ	连携斩杀	古代の武器片

全连携技一览

エンド

法石 1	法石 2	法石 3	连携技
回转斩り	クオン（ダッシュ斩り）	–	エックス斩り
	クオン（ダッシュ斩り）	セツナ（シャイニング）	グランドクロス
オ－ラ	セツナ（祈り）	–	ヒ－ル
	セツナ（死んだふり）	ジュリオン（エコ－）	シンデレラフラッシュ
	セツナ（ホ－リ－）	ジュリオン（エコ－）	マスカレイド
ショック	ヨミ（挑发）	–	プロウビ－ト
	キ－ル（エンファイ）	ジュリオン（エンアイス）	ファイスフォ－ル
ウォ－ル	ジュリオン（エンアイス）	–	絶对冰壁
	セツナ（诱导）	ヨミ（絶对领域）	アンライバルド
	セツナ（ホ－リ－）	ヨミ（絶对领域）	インビンシブル
无刃波	ヨミ（かまいたち）	–	ディスカッタ－
	ヨミ（石化斩り）	フィデス（ブラックホ－ル）	ホ－ルドブレイク
	ヨミ（リベリオン）	フィデス（ブラックホ－ル）	スフィアスライサ－
影斩り	フィデス（瞬狱）	–	漆黒の闪光
	ジュリオン（チャクラ）	フィデス（龙魂解放）	ドラゴニックレイ
	ジュリオン（エクリプス）	フィデス（龙魂解放）	ハイウインド
辉迹	キ－ル（ドレイン）	–	ドレイン斩り
	クオン（ストップ）	ジュリオン（バ－サク）	アンリミテッド
	クオン（ストップ）	ジュリオン（エクリプス）	インフィニティ
マジェネ	フィデス（スナッチ）	–	デウスマキナ
	セツナ（鼓舞）	フィデス（パンデミック）	オ－バ－リリ－ス
	セツナ（ホ－リ－）	フィデス（パンデミック）	フォ－スバ－スト
レイズ	フィデス（ダ－ク）	–	ダ－クウエイブ
	クオン（グラビデ）	キ－ル（ブ－スタ－）	ビッグバン
全力斩り	セツナ（サンダガ）	–	サンダガ斩り
	キ－ル（ファイガ）	–	ファイガ斩り
	ジュリオン（アイスガ）	–	アイスガ斩り
	ヨミ（龙巻斩り）	ジュリオン（ジャンプ）	ハイペリオン
リアラズ	クオン（森罗万象）	–	フエイズシフト
	クオン（森罗万象）	ヨミ（エミット）	刹那の辉迹
	クオン（ギアラスタ）	ヨミ（エミット）	久远の剑闪
天闪	ヨミ（ディフュズ）	–	叶隐
	キ－ル（ディスペル）	フィデス（アブソブ）	エクスプロ－ジョン
	キ－ル（ディスペル）	フィデス（ドラグナロク）	イラプション
叫ぶ	セツナ（应援）	–	シンクロ
	ヨミ（我慢）	キ－ル（メルトン）	アポカリプス
	ヨミ（リベリオン）	キ－ル（メルトン）	ロストア－ク
メテオ	キ－ル（ブ－スタ－）	–	Wメテオ
	ジュリオン（エコ－）	–	テラメテオ
	セツナ（ケアル）	キ－ル（バニッシュ）	ギャラクシ－
	セツナ（ケアル）	キ－ル（ドゥ－ム）	ユニヴァ－ス
クイック	クオン（天衣无缝）	–	オ－バ－ドライブ
	クオン（森罗万象）	フィデス（シャドウ）	星天停止
ジェネシス	セツナ（シャイニング）	クオン（ダッシュ斩り）	ク－デグレイス
	クオン（グラビデ）	キ－ル（ブ－スタ－）	インフレ－ション
	クオン（森罗万象）	フィデス（シャドウ）	天光创刻
	ヨミ（龙巻斩り）	ジュリオン（ジャンプ）	エリアルスト－ム
	キ－ル（エンファイ）	ジュリオン（エンアイス）	ステラインベル

セツナ

法石 1	法石 2	法石 3	连携技
ケアル	エンド（メテオ）	キ－ル（バニッシュ）	ギャラクシ－
	エンド（メテオ）	キ－ル（ドゥ－ム）	ユニヴァ－ス
	フィデス（アブソブ）	–	ストリ－ム
サンダ－	ヨミ（鬼门剑）	–	避雷针
	ヨミ（鬼门剑）	ジュリオン（无空枪）	ライトニングボルト
诱导	エンド（ウォ－ル）	ヨミ（絶对领域）	アンライバルド
	ジュリオン（冻结枪）	–	レ－ルガン
エンサンダ	ヨミ（龙巻斩り）	–	磁气岚
	ジュリオン（冻结枪）	フィデス（エンダ－ク）	マジックダスト
	ジュリオン（エクリプス）	フィデス（エンダ－ク）	ブリュ－ナク

セツナ

法石 1	法石 2	法石 3	连携技
セイクリッド	クオン（スロウ）	–	ブリリアント
	フィデス（パンデミック）	–	クロスエッジ
	クオン（虚空）	ヨミ（カウンタ－）	ファイナルレタ－
	クオン（虚空）	ヨミ（リベリオン）	シャンデュシニュ
エスナ	キ－ル（ディスペル）	–	冻てつく波动
	ヨミ（かまいたち）	フィデス（ファントム）	ブライトスクリュ－
	ヨミ（リベリオン）	フィデス（ファントム）	カルネ－ジレイ
应援	エンド（叫ぶ）	–	シンクロ
	ヨミ（魔流斩り）	キ－ル（ドレイン）	天地崩坏
	ヨミ（魔流斩り）	キ－ル（ドウ－ム）	カタストロフ
祈り	エンド（オ－ラ）	–	ヒ－ル
	キ－ル（フレア）	フィデス（スナッチ）	オメガフレア
	キ－ル（フレア）	フィデス（ドラグナロク）	ガンマバ－スト
死んだふり	エンド（オ－ラ）	ジュリオン（エコ－）	シンデレラフラッシュ
	フィデス（ブラックホ－ル）	–	ブラックホ－リ－
鼓舞	エンド（マジエネ）	フィデス（パンデミック）	オ－バ－リリ－ス
	ヨミ（我慢）	–	ド根性魂
レボルヴ	クオン（ヘイスト）	–	清廉乱舞
	キ－ル（エンファイ）	–	焰天斩
	クオン（乱れ斩り）	ジュリオン（チェイス）	花鸟风月
	クオン（乱れ斩り）	ジュリオン（エクリプス）	百花缭乱
ケアルガ	ジュリオン（チャクラ）	–	フルケア
	クオン（ヘイスト）	フィデス（ダ－クマタ－）	アストラルブラスト
	クオン（ギアラスタ）	フィデス（ダ－クマタ－）	マテリアルバスタ－
アレイズ	クオン（パ－マネンス）	–	キ－プアレイズ
	クオン（パ－マネンス）	キ－ル（マグマ）	凤凰の舞
	クオン（パ－マネンス）	キ－ル（ドウ－ム）	不死鸟の翼
サンダガ	エンド（全力斩り）	–	サンダガ斩り
	キ－ル（ファイガ）	ジュリオン（アイスガ）	ミックスデルタ
ホ－リ－	エンド（ウォ－ル）	ヨミ（绝对领域）	インビンシブル
	エンド（オ－ラ）	ジュリオン（エコ－）	マスカレイド
	エンド（マジエネ）	フィデス（パンデミック）	フォ－スバ－スト
	ヨミ（鬼门剑）	ジュリオン（无空枪）	スパ－クスパイラル
	キ－ル（ファイガ）	ジュリオン（アイスガ）	ブレンドトライン
シャイニング	エンド（回转斩り）	クオン（ダッシュ斩り）	グランドクロス
	エンド（ジエネシス）	クオン（ダッシュ斩り）	ク－デグレイス
	キ－ル（フレア）	–	ス－パ－ノヴァ
	ジュリオン（流星冲）	–	インタ－ペ－ション

クオン

法石 1	法石 2	法石 3	连携技
ダッシュ斩り	エンド（回转斩り）	–	エックス斩り
	エンド（回转斩り）	セツナ（シャイニング）	グランドクロス
	エンド（ジエネシス）	セツナ（シャイニング）	ク－デグレイス
プロテクト	ヨミ（绝对领域）	–	ランパ－ト
	ジュリオン（バ－サク）	–	レイジングクラッチ
	ヨミ（ディフユズ）	フィデス（暗黑）	カラミティ
スロウ	セツナ（セイクリッド）	–	ブリリアント
	キ－ル（アスピル）	フィデス（大地断）	パ－ディション
	キ－ル（アスピル）	フィデス（ドラグナロク）	ヘルハウリング
グラビデ	エンド（レイズ）	キ－ル（ブ－スタ－）	ビッグバン
	エンド（ジエネシス）	キ－ル（ブ－スタ－）	インフレ－ション
	フィデス（エンダ－ク）	–	ファンタジア
エンクロノ	キ－ル（マグマ）	–	スパイラルバ－ン
	ヨミ（倍返し）	キ－ル（バイオ）	ビッグクランチ
	ヨミ（倍返し）	キ－ル（ドウ－ム）	グラビティバ－スト
天衣无缝	エンド（クイック）	–	オ－バ－ドライブ
	ヨミ（エミット）	–	刹那の轨迹
ヘイスト	セツナ（レボルヴ）	–	清廉乱舞
	セツナ（ケアルガ）	フィデス（ダ－クマタ－）	アストラルブラスト
	ヨミ（峰打ち）	–	デスペラ－ド
	フィデス（咒诅斩り）	–	パラドックス
幻影无想	ヨミ（ジャンプ斩り）	–	クラッシュレイド
	ジュリオン（极み突き）	フィデス（螺旋斩り）	正调雪月花
ストップ	エンド（辉迹）	ジュリオン（バ－サク）	アンリミテッド
	エンド（辉迹）	ジュリオン（エクリプス）	インフィニティ
	ジュリオン（急所突き）	–	アイアンメイデン
虚空	セツナ（セイクリッド）	ヨミ（カウンタ－）	ファイナルレタ－
	セツナ（セイクリッド）	ヨミ（リベリオン）	シャンデュシニュ
	ジュリオン（ジャンプ）	–	流星华
森罗万象	エンド（リアラズ）	–	フェイズシフト
	エンド（リアラズ）	ヨミ（エミット）	刹那の辉迹
	エンド（クイック）	フィデス（シャドウ）	星天停止
	エンド（ジエネシス）	フィデス（シャドウ）	天光创刻
パ－マネンス	セツナ（アレイズ）	–	キ－プアレイズ
	セツナ（アレイズ）	キ－ル（マグマ）	凤凰の舞
	セツナ（アレイズ）	キ－ル（ドウ－ム）	不死鸟の翼
乱れ斩り	セツナ（レボルヴ）	ジュリオン（チェイス）	花鸟风月
	セツナ（レボルヴ）	ジュリオン（エクリプス）	百花缭乱
	フィデス（ファントム）	–	トウインクル
ミラ－ジュ	キ－ル（バニッシュ）	–	梦幻斗舞
	キ－ル（バリア）	–	プリズムライト
カエル落とし	キ－ル（メルトン）	–	カエルメテオ
	ヨミ（コンプレ）	ジュリオン（アイス）	雪だるま落とし
	ヨミ（リベリオン）	ジュリオン（アイス）	シムラクラム

クオン

法石 1	法石 2	法石 3	连携技
ギアラスタ	エンド（リアラズ）	ヨミ（エミット）	久远の剑闪
	セツナ（ケアルガ）	フィデス（ダ－クマタ－）	マテリアルバスタ－
	ヨミ（ディフユズ）	フィデス（暗黑）	バニッシュメント
	キ－ル（バリア）	ジュリオン（流星冲）	ディスト－ション
	ジュリオン（极み突き）	フィデス（螺旋斩り）	乱调雪月花

ヨミ

法石 1	法石 2	法石 3	连携技
挑发	エンド（ショック）	–	プロウビ－ト
	ジュリオン（エクシ－ド）	フィデス（瞬狱）	パワ－レイジ
	ジュリオン（エクシ－ド）	フィデス（ドラグナロク）	大地の愤怒
ジャンプ斩り	クオン（幻影无想）	–	クラッシュレイド
	キ－ル（ウィ－ク）	ジュリオン（急所突き）	无心闪刃
	キ－ル（ウィ－ク）	ジュリオン（エクリプス）	风林火山
コンプレ	クオン（カエル落とし）	ジュリオン（アイス）	雪だるま落とし
	ジュリオン（明镜止水）	–	光风晴月
峰打ち	クオン（ヘイスト）	–	デスペラ－ド
	キ－ル（ファイア）	フィデス（ダ－ク）	クリムゾンフレア
	キ－ル（ドウ－ム）	フィデス（ダ－ク）	スカ－レットフレイム
かまいたち	エンド（无刃波）	–	ディスカッタ－
	セツナ（エスナ）	フィデス（ファントム）	ブライトスクリュ－
カウンタ－	セツナ（セイクリッド）	ヨミ（カウンタ－）	ファイナルレタ－
	フィデス（シャドウ）	–	不动明王
倍返し	クオン（エンクロノ）	キ－ル（バイオ）	ビッグクランチ
	クオン（エンクロノ）	キ－ル（ドウ－ム）	グラビティバ－スト
	キ－ル（フレア）	–	メガフレア
石化斩り	エンド（无刃波）	フィデス（ブラックホ－ル）	ホ－ルドブレイク
	キ－ル（バイオ）	–	スティンク
ディフュズ	エンド（天闪）	–	叶隐
	エンド（プロテクト）	フィデス（暗黑）	カラミティ
	クオン（ギアラスタ）	フィデス（暗黑）	バニッシュメント
鬼门剑	セツナ（サンダ－）	–	避雷针
	セツナ（サンダ－）	ジュリオン（无空枪）	ライトニングボルト
	セツナ（ホ－リ－）	ジュリオン（无空枪）	スパ－クスパイラル
	ジュリオン（急所突き）	–	闪光刺突
	フィデス（アブソブ）	–	龙剑
我慢	エンド（叫ぶ）	キ－ル（メルトン）	アポカリプス
	セツナ（鼓舞）	–	ド根性魂
龙卷斩り	エンド（全力斩り）	ジュリオン（ジャンプ）	ハイペリオン
	エンド（ジエネシス）	ジュリオン（ジャンプ）	エリアルスト－ム
	エンサンダ（セツナ）	–	磁气岚
	フィデス（螺旋斩り）	–	トルネド
魔流斩り	セツナ（应援）	キ－ル（ドレイン）	天地崩坏
	セツナ（应援）	キ－ル（ドウ－ム）	カタストロフ
	キ－ル（バリア）	–	封魔壁
エミット	エンド（リアラズ）	クオン（天衣无缝）	刹那の辉迹
	エンド（リアラズ）	クオン（ギアラスタ）	久远の剑闪
	ジュリオン（アイスガ）	–	ダイヤモンドダスト
绝对领域	エンド（ウォ－ル）	セツナ（诱导）	アンライバルド
	エンド（ウォ－ル）	セツナ（ホ－リ－）	インビンシブル
	クオン（プロテクト）	–	ランパ－ト
リベリオン	エンド（叫ぶ）	キ－ル（メルトン）	ロストア－ク
	エンド（无刃波）	フィデス（ブラックホ－ル）	スフィアスライサ－
	セツナ（セイクリッド）	クオン（虚空）	シャンデュシニュ
	セツナ（エスナ）	フィデス（ファントム）	カルネ－ジレイ
	クオン（カエル落とし）	ジュリオン（アイス）	シムラクラム

キ－ル

法石 1	法石 2	法石 3	连携技
ファイア	ヨミ（峰打ち）	フィデス（ダ－ク）	クリムゾンフレア
	ジュリオン（アイス）	–	反作用ボム
ドレイン	エンド（辉迹）	–	ドレイン斩り
	セツナ（应援）	ヨミ（魔流斩り）	天地崩坏
エンファイ	エンド（ショック）	ジュリオン（エンアイス）	ファイスフォ－ル
	エンド（ジエネシス）	ジュリオン（エンアイス）	ステラインベル
	セツナ（レボルヴ）	–	焰天斩
ディスペル	エンド（天闪）	フィデス（アブソブ）	エクスプロ－ジョン
	エンド（天闪）	フィデス（ドラグナロク）	イラプション
	セツナ（エスナ）	–	冻てつく波动
マグマ	セツナ（アレイズ）	クオン（パ－マネンス）	凤凰の舞
	クオン（エンクロノ）	–	スパイラルバ－ン
	フィデス（大地断）	–	ボルケ－ノ
リジェネ	フィデス（暗黑）	–	起死回生
	ジュリオン（明镜止水）	フィデス（咒诅斩り）	オメガドライブ
	ジュリオン（明镜止水）	フィデス（ドラグナロク）	ディ－プインパクト
バイオ	クオン（エンクロノ）	ヨミ（倍返し）	ビッグクランチ
	ヨミ（石化斩り）	–	スティンク
アスピル	クオン（スロウ）	フィデス（大地断）	パ－ディション
	クオン（スロウ）	フィデス（ドラグナロク）	ヘルハウリング
	ジュリオン（チェイス）	–	ヴァンパイア
ファイガ	エンド（全力斩り）	–	ファイガ斩り
	セツナ（サンダガ）	ジュリオン（アイスガ）	ミックスデルタ
	セツナ（ホ－リ－）	ジュリオン（アイスガ）	ブレンドトライン
バニッシュ	エンド（メテオ）	セツナ（ケアル）	ギャラクシ－
	クオン（ミラ－ジュ）	–	梦幻斗舞
メルトン	エンド（叫ぶ）	ヨミ（我慢）	アポカリプス
	エンド（叫ぶ）	ヨミ（リベリオン）	ロストア－ク
	クオン（カエル落とし）	–	カエルメテオ

冻结枪	セツナ（诱导）	–	レ–ルガン
	セツナ（エンサンダ）	フィデス（エンダ–ク）	マジックダスト
バ–サク	エンド（辉迹）	クオン（ストップ）	アンリミテッド
	クオン（プロテクト）	–	レイジングクラッチ
チャクラ	エンド（影斩り）	フィデス（龙魂解放）	ドラゴニックレイ
	セツナ（ケアルガ）	–	フルケア
アイスガ	エンド（全力斩り）	–	アイスガ斩り
	セツナ（サンダガ）	キ–ル（ファイガ）	ミックスデルタ
	セツナ（ホ–リ–）	キ–ル（ファイガ）	ブレンドトライン
	ヨミ（エミット）	–	ダイヤモンドダスト
エコ–	エンド（メテオ）	–	テラメテオ
	エンド（オ–ラ）	セツナ（死んだふり）	シンデレラフラッシュ
	エンド（オ–ラ）	セツナ（ホ–リ–）	マスカレイド
极み突き	クオン（幻影无想）	フィデス（螺旋斩り）	正调雪月花
	クオン（ギアラスタ）	フィデス（螺旋斩り）	乱调雪月花
	キ–ル（ウィ–ク）	–	ドリルスピン
エクシ–ド	ヨミ（挑发）	フィデス（瞬狱）	パワ–レイジ
	ヨミ（挑发）	フィデス（ドラグナロク）	大地の情怒
	フィデス（龙魂解放）	–	电光石火
流星冲	セツナ（シャイニング）	–	インタ–ベ–ション
	キ–ル（バリア）	–	プリズムライト
	クオン（ギアラスタ）	キ–ル（バリア）	ディスト–ション
无空枪	セツナ（サンダ–）	ヨミ（鬼门剑）	ライトニングボルト
	セツナ（ホ–リ–）	ヨミ（鬼门剑）	スパ–クスパイラル
	フィデス（ダ–クマタ–）	–	冥黑の圆月
明镜止水	ヨミ（コンプレ）	–	光风晴月
	キ–ル（リジエネ）	フィデス（咒诅斩り）	オメガドライブ
	キ–ル（リジエネ）	フィデス（ドラグナロク）	ディ–プインパクト
エクリプス	エンド（辉迹）	クオン（ストップ）	インフィニティ
	エンド（影斩り）	フィデス（龙魂解放）	ハイウィンド
	セツナ（レボルヴ）	クオン（乱れ斩り）	百花缭乱
	エンサンダ（セツナ）	フィデス（エンダ–ク）	ブリュ–ナク
	ヨミ（ジャンプ斩り）	キ–ル（ウィ–ク）	风林火山

フィデス

法石 1	法石 2	法石 3	连携技
螺旋斩り	クオン（幻影无想）	ジュリオン（极み突き）	正调雪月花
	クオン（ギアラスタ）	ジュリオン（极み突き）	乱调雪月花
	ヨミ（龙卷斩り）	–	トルネド
ダ–ク	セツナ（レイズ）	–	ダ–クウエイブ
	ヨミ（峰打ち）	キ–ル（ファイア）	クリムゾンフレア
	ヨミ（峰打ち）	キ–ル（ドゥ–ム）	スカ–レットフレイム
咒诅斩り	クオン（ヘイスト）	–	パラドックス
	キ–ル（リジエネ）	ジュリオン（明镜止水）	オメガドライブ
エンダ–ク	セツナ（エンサンダ）	ジュリオン（冻结枪）	マジックダスト
	セツナ（エンサンダ）	ジュリオン（エクリプス）	ブリュ–ナク
	クオン（グラビデ）	–	ファンタジア
大地断	クオン（スロウ）	キ–ル（アスピル）	パ–ディション
	キ–ル（マグマ）	–	ボルケ–ノ
瞬狱	エンド（影斩り）	–	漆黑の闪光
	ヨミ（挑发）	ジュリオン（エクシ–ド）	パワ–レイジ
	ジュリオン（急所突き）	–	破邪显正

[illegible]	法石 2	法石 3	连携技
[illegible]	エンド（天闪）	キ–ル（ディスペル）	エクスプロ–ジョン
	セツナ（ケアル）	–	ストリ–ム
	ヨミ（鬼门剑）	–	龙剑
[illegible]	エンド（マジエネ）	セツナ（鼓舞）	オ–バ–リリ–ス
	エンド（マジエネ）	セツナ（ホ–リ–）	フォ–スバ–スト
	セツナ（セイクリッド）	–	クロスエッジ
[illegible]	エンド（クイック）	クオン（森罗万象）	星天停止
	エンド（ジエネシス）	クオン（森罗万象）	天光创刻
	ヨミ（カウンタ–）	–	不动明王
[illegible]	エンド（マジエネ）	–	デウスマキナ
	セツナ（祈り）	キ–ル（フレア）	オメガフレア
[illegible]	セツナ（エスナ）	ヨミ（かまいたち）	ブライトスクリュ–
	セツナ（エスナ）	ヨミ（リベリオン）	カルネ–ジレイ
	クオン（乱れ斩り）	–	トゥインクル
[illegible]	エンド（无刃波）	ヨミ（石化斩り）	ホ–ルドブレイク
	エンド（无刃波）	ヨミ（リベリオン）	スフィアスライサ–
	セツナ（死んだふり）	–	ブラックホ–リ–
[illegible]	クオン（プロテクト）	ヨミ（ディフュズ）	カラミティ
	クオン（ギアラスタ）	ヨミ（ディフュズ）	バニッシュメント
	キ–ル（リジエネ）	–	起死回生
[illegible]	セツナ（ケアルガ）	クオン（ヘイスト）	アストラルブラスト
	セツナ（ケアルガ）	クオン（ギアラスタ）	マテリアルバスタ–
	キ–ル（フレア）	–	シャドウフレア
	ジュリオン（无空枪）	–	冥黑の圆月
[illegible]	エンド（影斩り）	ジュリオン（チャクラ）	ドラゴニックレイ
	エンド（影斩り）	ジュリオン（エクリプス）	ハイウィンド
	ジュリオン（エクシ–ド）	–	电光石火
[illegible]	エンド（天闪）	キ–ル（ディスペル））	イラプション
	セツナ（祈り）	キ–ル（フレア）	ガンマバ–スト
	クオン（スロウ）	キ–ル（アスピル））	ヘルハウリング
	ヨミ（挑发）	ジュリオン（エクシ–ド）	大地の情怒
	キ–ル（リジエネ）	ジュリオン（明镜止水）	ディ–プインパクト

奖杯攻略

白金路线

奖杯总数	50	铜杯	40	银杯	7	金杯	2	白金	1

白金难度	6/10
白金所需时间	30小时
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

1.按照“主线流程”指引，首先通关一次。途中不要错过特定料理食谱的收集。选择升华效果为“**サポ-ト**效果”的法器尽早装备，以便早日完成比较耗时的铜杯“知识**の**求道者”。

2.按照“隐藏要素”指引，完成所有的隐藏要素收集。到此地步应该自然而然地获得了绝大多数的奖杯。

3.一般来说剩到最后的奖杯应该是银杯“天地**を**统**べる**者”。可以装备特殊效果为“升华率上升”的法器，再配合增加升华率的料理“团子**ナス**扬**げ**”来刷。推荐方法是前往“古代遗迹 **ルマ**”，在第5层刷隐藏BOSS时**をすべしもの**，以**エンド**、**クオン**、**フィデス**的阵容上阵，开场用三人连携技“天光创刻”停掉BOSS的行动，然后让**クオン**反复发动“森罗万象”，抽取特异“**ライズシフト**”。另外两名角色就不断发动低消耗招式的刹那版来刷升华。

雪の世界の物语 铜杯
取得条件：获得其他所有奖杯

守护の大剑 铜杯
取得条件：与**タギシ**相遇

新たなる导き 铜杯
取得条件：与**キト**相遇

翼を与える匠 铜杯
取得条件：与**アマツ**相遇

招かれざる客 铜杯
取得条件：与**ライシン**相遇

严格なる指导者 铜杯
取得条件：与**ヒドロ**相遇

依赖の真相 铜杯
取得条件：与**ロッカス**相遇

忘れられた存在 铜杯
取得条件：与**サヤギ**相遇

传承の英雄 铜杯
取得条件：与**テンバ**相遇

星霜の记忆 铜杯
取得条件：与**ユ–テス**相遇

忘却の彼方より 金杯
取得条件：与青年相遇
奖杯说明：以上均为主线流程奖杯，可以自然获得。

希望が封じられた地 铜杯
取得条件：进入"古代遗迹 **アピ**"

勇气が封じられた地 铜杯
取得条件：进入"古代遗迹 **ティキナキ**"

爱が封じられた地 铜杯
取得条件：进入"古代遗迹 **ルマ**"

大海を制する者 铜杯
取得条件：搭乘探查船
奖杯说明：触发讨伐隐藏BOSS**ブラックシュトロ–ム**的剧情就会获得，无需胜利。参考前文"隐藏BOSS讨伐"部分。

禁断の地にある异乡 铜杯
取得条件：看到了？？？
奖杯说明：进入"冒险者**の**里"后获得。进入方法请参考前文"间章"的"绝海群岛"部分。

自变革する波动 铜杯
取得条件：获得法石"**ジェネシス**"
奖杯说明：完成**エンド**的支线。详细参考前文"角色支线任务"部分。下同。

圣なる祈り 铜杯
取得条件：获得法石"**ホ–リ–**"
奖杯说明：完成**セツナ**的支线。

天壤无穷の光 铜杯
取得条件：获得法石"**ギアラスタ**"
奖杯说明：完成**クオン**的支线。

挺身の慈爱 铜杯
取得条件：获得法石"**リベリオン**"
奖杯说明：完成**ヨミ**的支线。

崩坏を呼ぶ力 铜杯
取得条件：获得法石"**ドウ–ム**"
奖杯说明：完成**キ–ル**的支线。

王家の夸り 铜杯
取得条件：获得法石"**エクリプス**"
奖杯说明：完成**ジュリオン**的支线。

存在の证明 铜杯
取得条件：获得法石"**ドラグナロク**"
奖杯说明：完成**フィデス**的支线。

盐味の食通 铜杯
取得条件：食用料理"**ギヤッカ**风扬**げイモ**"

酸味の食通 铜杯
取得条件：食用料理"驹**シイタケのグラタン**"

苦味の食通 铜杯
取得条件：食用料理"大地**の**惠**みのせいろ蒸し**"

甘味の食通 铜杯
取得条件：食用料理"星**ベリ–ケ–キ**"

うま味の食通 铜杯
取得条件：食用料理"**モル**风野菜**たっぷりシチュ–**"
奖杯说明：以上五个料理相关奖杯均可参考"主线流程"中的收集，以及"资料"部分的汇总来完成。

魔を断つ者 铜杯
取得条件：击破所有的**ペンギイ**系怪物
奖杯说明：包含**ペンギイ**、**イワトビイ**、**コウテイ**和**ホウセキイ**（法石侵蚀怪物）。按照攻略指引可以自然完成，若有遗漏，可参考"资料"部分的"全怪物出没&掉落素材"来完成。

天运を持つ者 铜杯
取得条件：击破所有的**ハクホウ**系怪物
奖杯说明：包含**ハクホウ**、**メンホウ**、**コクホウ**和**ホウホウ**（法石侵蚀怪物）。同上条。

世界を识る者 银杯
取得条件：击破所有的法石侵蚀怪物
奖杯说明：可参考前文的"全法石侵蚀怪物讨伐"部分来完成。

全てを破坏する者 银杯
取得条件：击破完全体的轮回**の**闇
奖杯说明：不调查周围的四尊石像，直接挑战中央的BOSS，将其打倒即可。

忌まわしき记忆の果てに 铜杯
取得条件：听完所有台词后再击破青年
奖杯说明：台词一共13句，听到"**ボクヲ**……止**メテ**……。"之后再将其击破即可。

继がれる传说 金杯
取得条件：击破时**をすべしもの**
奖杯说明：可参考前文"古代遗迹BOSS讨伐"部分来完成。

悟りの睿知 铜杯
取得条件：一次性从1个敌人身上打出4种不同的掉落素材

刹那の神业 银杯
取得条件：一次性从1个敌人身上打出8种不同的掉落素材
奖杯说明：在游戏中后期以**セツナ**、**キ–ル**和**ジュリオン**的三人连携技"**ミックスデルタ**"攻关时，能够连同上一个奖杯轻易达成。

见切りの神眼 铜杯
取得条件：达成10次精准斩杀

破坏の铁 铜杯
取得条件：达成过全部斩杀方式

会心の一击 铜杯
取得条件：1次攻击造成500以上伤害

限界を超える觉悟 银杯
取得条件：1次攻击造成1000以上伤害
奖杯说明：在游戏中后期以**セツナ**、**キ–ル**和**ジュリオン**的三人连携技"**ミックスデルタ**"攻关时，能够连同上一个奖杯轻易达成。

眠る力を引き出す者 铜杯
取得条件：1次战斗中发动刹那系统10次

共鸣する心を持つ者 铜杯
取得条件：连携技发动刹那系统累计30次

刹那を极めし者 银杯
取得条件：发动刹那系统累计100次

力の求道者 铜杯
取得条件：发生10次招式升华

知识の求道者 铜杯
取得条件：发生10次辅助升华

真理の探究者 铜杯
取得条件：1次战斗中发生4次升华

天地を统べる者 银杯
取得条件：累计发生200次升华
奖杯说明：以上升华相关奖杯，要求均是"发生"而不是"附加"，因此只要发生升华，就算没有选择附加升华效果，也同样会纳入累计之中。

法石を极めし者 银杯
取得条件：将法石升华至极限
奖杯说明：法石的升华附加极限是10次，因此只要对同一法石附加10次升华效果即可。

灵药の炼金术师 铜杯
取得条件：使用"**ラストエリクサ–**"1次

掌机游戏图鉴 2016 1~3月



季刊化后的《掌机王PLUS》每辑都会以3个月为单位，为读者们介绍该季度发售的掌机游戏。图鉴按照零售版的发售时间排序，信息栏内容以最早上市的版本为准。绿色框内的为3DS游戏介绍，蓝色框内的为PSV游戏介绍，橙色框内的为跨平台游戏介绍。已推出或即将推出官方中文版的游戏，则会以特殊的图章标出，方便玩家们查阅。

信息栏上列从左到右依次为：发行厂商、游戏类型、发售时间、游戏人数；下列从左到右依次为：对应周边情况、游戏售价、推荐玩家年龄。图鉴不再设置“推荐度”，而是对画面、音乐、系统、耐玩度4个方面进行打分，仅供参考。



奥丁领域 里普特拉西尔

PSV

オーディンスフィア レイヴスラシル

Altus	RPG	2016年1月14日	1人
对应交叉存档/PSV TV		8618日元	12岁以上



本作重制自2008年发售的《奥丁领域》，以经典的北欧神话为基础打造了一个壮阔而凄美的动人故事，精美绝伦的纯2D画面也让人惊叹。比起进一步提升的画面质量，本作的重头戏在于全新的战斗系统，以简单的按键操作追求动作的爽快感。在正常普攻外还增设了消耗PP值的魔法与消耗POW的战技，大大增加了战斗的可操作性。而香草社拿手的吃货升级系统也继续进化，更多的餐厅、食材与菜谱让人食指大动。遗憾的是受制于主线的固定发展，地图、敌人的重复率较高。





画面 ●●●●●　系统 ●●●●●
音乐 ●●●●○　耐玩度 ●●●●○

卡片战斗先导者G 超越致胜

3DS

カードファイト！！ヴァンガードGストライド トゥ ビクトリー！！

Furyu	TAB	2016年1月14日	1～2人
对应邂逅通信		6458日元	12岁以上



本作是“《卡片战斗先导者》系列”的第三作，卡包收录到漫画包《先导者与根绝者》为止（不包含之前推出的《刀剑乱舞》合作卡包）。玩家可以从10名原创角色中挑选一个，与动画《卡片战斗先导者G》的三名主角一起以取得全国大会优胜为目标。除此之外，本作还收录了《双斗盟友篇》的原创故事，前作人物先导爱知等人气角色也会登场。本作加强了卡片对战的演出，并搭载有省略这些演出的高速模式，甚至还有解除禁限卡片的模式。玩家可以继承前作的存档，节省收集旧卡的时间。





画面 ●●●○○　系统 ●●●○○
音乐 ●●●○○　耐玩度 ●●●●○

Muv-Luv

PSV

マブラヴ

5pb.	AVG	2016年1月21日	1人
对应PSV TV	6264日元	17岁以上	

PC平台人气AVG《Muv-Luv》继登陆X360和PS3后终于来到了PSV平台。剧情讲述身为白陵大学附属柊学园三年级生的白银武，一直和青梅竹马兼同班同学剑纯夏过着平凡的生活，有一天世界级财团的接班人御剑冥夜突然搬进了武的家，并且以此为导火线，将同班同学的榊千鹤、彩峰惠、珠濑壬姬，以及好友铠衣尊人等人也卷入了进来，展开了戏剧性的日常。PSV版再现了原作获得高评价的演出，除了按键操作外，还加入了触屏操作，带给玩家更顺畅的游戏体验。

画面 ■■■□□ 系统 ■■□□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■□□

塞尔达无双 海拉尔全明星

3DS

ゼルダ无双 ハイラルオールスターズ

Koei Tecmo Games	ACT	2016年1月21日	1～4人
对应amiibo	6264日元	12岁以上	

本作是从Wii U上移植而来的强化版，在原有的19名角色基础上追加更多可操作的人气角色，并收录具有系列特色的全新战斗舞台。尽管3DS版的画面有所缩水，但换来了操作上的便利，触屏即可切换角色的设定使得战斗更加紧凑和富含战略性。玩家除了能享受到一骑当千的快感外，还能进行最多4名角色共同挑战巨兽的刺激战斗，而本作的挑战巨兽系统在加入了新玩法后乐趣更上一层楼。游戏另一大亮点是新增以林克尔为主角的故事篇章，并采用全新的连环画形式演绎，可谓诚意十足。

画面 ■■■□□ 系统 ■■■■□
音乐 ■■■■□ 耐玩度 ■■■■□

Muv-Luv Alternative

PSV

マブラヴ オルタネイティヴ

5pb.	AVG	2016年1月21日	1人
对应PSV TV	6264日元	17岁以上	

《Muv-Luv》的续作，同样以PC平台同名作品为蓝本移植。原本在和平的日本生活的主人公白银武突然间被传送到了平行世界，这里是被地球外起物种“BETA”侵略、人类濒临灭亡的世界，作为人类救济计划“Alternative”的关键一环，武成为士兵参与到了抵抗BETA的战斗中，凭借自己的力量引导人类走向胜利。PC版的演出机能在PSV上得到了再现，玩家可体验到其他同类型游戏所没有的临场感，本作在按键操作的基础上还加入了触控屏操作，更加舒适便利。

画面 ■■■□□ 系统 ■■□□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■□□

太空战机爆发 编年史救世主

PSV

ダライアスバースト クロニクルセイバーズ

角川Games	STG	2016年1月21日	1人
对应PSV TV	6264日元	全年龄	

《太空战机》是起源于1985年的老牌横版卷轴类飞行射击系列，本作移植自2011年移动的街机版《太空战机爆发 另一个编年史EX》。“AC原版模式”原汁原味地展现了街机版的精髓，画面采用32：9比例；“AC编年史模式”允许玩家自由选择星系游玩，过关后能开放更多的关卡；全新的“CS模式”采用16：9的画面，关卡设有不同的任务规则供玩家挑战。PSV版有全新设计的机体和BOSS，而且还通过付费DLC的形式追加了DLC模式和更多机体，只不过掌机版不支持联机游玩。

画面 ■■■□□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■□□

乐高 漫威复仇者联盟 3DS/PSV

LEGO Marvel's Avengers

Warner Bros. Games	ACT	2016年1月26日	1人
无对应周边		29.99美元	10岁以上



作为“《乐高》系列”动作游戏的最新作，本作的剧情对应电影《复仇者联盟》以及续篇《奥创纪元》，此外还包含《美国队长 冬兵》、《钢铁侠3》等漫威宇宙的相关电影。游戏共收录了超过100名可操作角色，绿巨人、鹰眼、黑寡妇等漫迷、影迷们熟悉的角色都拥有各自的特性，合理利用他们的能力才可以解开迷题、突破难关。本作还追加了“协力能力”的系统，选择两名不同的角色组合，能够发动的协力能力也会有所差异，不过掌机版并没有家用机版的双人游玩机制。





画面 ■■■□□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■□□

风暴恋人 2nd V PSV

STORM LOVER 2nd V

D3 Publisher	AVG	2016年1月28日	1人
对应PSV TV		6458日元	12岁以上



本作是2013年在PSP上发售的女性向恋爱AVG《风暴恋人2nd》的移植版，游戏的特色正如标题，有着风暴般的快速展开。开始时男性角色与主人公只是一般的点头之交，不过很快就会发展到朋友，接着发展到恋人，再从恋人关系进一步深入……PSV版追加了新剧本“风暴恋人 冬恋”，共有包含了副角色在内的9名角色可供攻略，并且剧情CG也准备了全部9名角色的。另外PSV版的CG鉴赏模式还加入触控语音机能，通过点击CG就能听到男性角色的甜蜜细语，当然语音也是新收录的。





画面 ■■■□□ 系统 ■■□□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■□□□

大正莫比乌斯线 PSV

大正メビウスライン Vitable

Dramatic Create	AVG	2016年1月28日	1人
对应PSV TV		5832日元	17岁以上



本作移植自2012年发售于PC平台的同名BL耽美作品，游戏舞台为架空的日本大正时代，讲述了拥有看到死灵之力的主人公柊京一郎为进入帝都大学而上京，与坚持自身信念的众多角色相遇，为拯救帝国而加深羁绊的故事。剧情演出部分基本为动态CG，光影闪烁，完美保证了玩家的视觉体验；BGM方面也极具时代感，为烘托故事气氛做出了很大的贡献。PSV版收录了至今公开的所有小故事，新增能够看到角色详细情报的附加模式，还有CG模式以及结局列表以方便玩家回顾。





画面 ■■■□□ 系统 ■■□□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■□□□

歌之王子殿下 音乐3 PSV

うたの☆プリンスさまっ MUSIC3

Broccoli	MUG	2016年1月28日	1人
对应PSV TV		4104日元	12岁以上



“《歌之王子殿下 音乐》系列”是大人气乙女AVG《歌之王子殿下》的一个旁支，类型为音乐游戏。本作共收录了33首曲目，其中全新收录的乐曲有17首。玩家不仅能在节奏游戏中欣赏系列的经典曲目，在完成游戏后还能观赏到奖励剧情，偶像们的甜言蜜语自然是一大亮点。本作对应PSV的触摸功能新增了“触摸语音”的设定，玩家只要在有图标显示的画面上触摸角色，就能听到全新收录的语音。此外还搭载有换装系统，可以给心爱的偶像换上喜欢的衣服与饰品。





画面 ■■■□□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■■□ 耐玩度 ■■■□□

学战都市六芒星 凤华绚烂 PSV

学战都市アスタリスク 凤华绚烂

BNE	ACT	2016年1月28日	1～2人
对应PSV TV	7344日元	12岁以上	

本作改编自于去年十月动画化的同名轻小说，玩家可扮演原作主人公或自创角色进入学园都市“六花”，体验心跳又刺激的学园生活。游戏故事以文字AVG的形式展开，通过选项选择心仪的女角色作为搭档就能观赏不一样的剧情。玩家在日常中可下达不同的训练指令育成角色，或是打工赚钱、在研究所强化武器等，讴歌学园青春。游戏的战斗方式为2对2的即时动作共斗，将对手血量清零或打碎其身上的校章都能获得胜利，因此面对强敌不能一味猛攻，制定灵活的策略才是关键。

画面 音乐 系统 耐玩度

三国恋战记 回忆 CS版 PSV

三国恋战记 思いでがえし CS Edition

Prototype	AVG	2016年2月4日	1人
对应PSV TV	5724日元	12岁以上	

本作移植自三国题材恋爱AVG《三国恋战记 少女兵法》的资料片《三国恋战记 回忆》，收录了本篇达成Happy End后的后日谈、短故事以及SD角色大活跃的“三国漫游记”等内容。本篇的语音数量为20700句话，而本作也达到了18400句话之多，容量丝毫不输于本篇，还有可自由播放已解锁对白的“声音收藏”模式。另外由于原作为PC游戏，移植后还根据掌机的屏幕特点进了颜色调整，有PSV-1000和PSV-2000两种屏幕模式，让PSV版更接近于原作的色彩。

画面 音乐 系统 耐玩度

勇者斗恶龙 建造者 重建亚雷夫加尔多 PSV

官方中文

ドラゴンクエストビルダーズ アレフガルドを復活せよ

Square Enix	RPG	2016年1月28日	1人
无对应周边	6458日元	全年龄	

本作的世界由无数的“方块”构成，剧情则以《DQ》初代世界观下的假想情节展开——勇者接受了龙王的邀请成为其部下，整个世界也因此陷入了黑暗。玩家扮演的建造者需要凭借自己独有的创造之力，收集素材、打造各种物品，在重建城镇的同时击倒来袭的魔物，让荒芜的大陆重获生机。流程以任务制的方式推进，而且穿插着相当丰富的剧情，此外还设有众多支线任务和章节挑战目标。不过联网功能仅为能看到其他玩家在自由模式建造出的成品，缺乏联机等交流要素。

画面 音乐 系统 耐玩度

真·女神转生Ⅳ 终结 3DS

真·女神转生 IV FINAL

Atlus	RPG	2016年2月10日	1人
对应邂逅通信	6998日元	15岁以上	

本作是以暗黑氛围与跌宕情节著称的“《真·女神转生》系列”最新作，游戏剧情基本与前作《IV》并行，讲述了一位无名少年在因众神之战而彻底荒废的魔都东京中命丧黄泉，后与魔神达格达签订契约成为噬神者，左右世界命运的故事。主线以任务制推进，其中穿插着大量的挑战任务。游戏对前作系统上的问题进行大量改进，使整体体验更为舒适流畅。而系列传统的攻击属性、防御相性依旧是战斗的关键，极具趣味性的恶魔合体与凹技能也是十分耐玩的要素。

画面 音乐 系统 耐玩度

英国侦探神秘事件 The Crown

PSV

英国探偵ミステリア The Crown

花梨 Games	AVG	2016 年 2 月 11 日	1 人
对应 PSV TV		6264 日元	15 岁以上



本作移植自2013年发售于PSP平台的同名作品，游戏舞台为19世纪末的英国伦敦，父母双亡的少女艾米丽收到来自英国女王的一封信后，来到一所聚集了名侦探儿女的学校，并在五花八门的事件和冒险中与众人一起寻找双亲死去的真相。本作的特点在于攻略对象全都与知名侦探小说有关，不但有福尔摩斯、鲁邦、明智这类名侦探的儿子，还有猎奇杀人狂杰克等等。PSV版收录了全新的主题曲、OP动画与BGM，还新增了角色后日谈与事件真相相关的追加剧情。





画面 ■■■□□ 系统 ■■□□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■□□□

舰队收藏 改

PSV

舰これ改

角川 Games	SLG	2016 年 2 月 18 日	1 人
无对应周边		6264 日元	15 岁以上



热门页游《舰队收藏》登陆PSV的作品。本作相较网页版更注重单机游戏的要素，建造舰船、远征等原本要消耗现实时间进行的项目全部以游戏中的时间单位“天数”来代替，使得节奏更容易把握。战斗系统亦有所变化，提督们需要根据队伍的舰娘种类，在战斗指令格配置合适的命令才能使舰娘的行动最优化。丰富的舰娘数量依然是卖点所在，本作收录了网页版直到2015年秋季活动为止的舰娘，更有先行实装的美国舰娘“衣阿华”，并且舰娘们全部拥有Live 2D的演出效果。





画面 ■■□□□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■■□

祭品与雪之刹那

PSV

いけにえと雪のセツナ

Square Enix	RPG	2016 年 2 月 18 日	1 人
PSV TV		5184 日元	12 岁以上



回归日式RPG风格原点的作品。没有地图指引，没有任务提示，甚至没有剧情语音，却能让老一辈RPG玩家找回当年的感动。遵从古来的仪式，为了平息大陆上魔物的威胁，作为祭品的18岁少女刹那在护卫队的保护下前往遥远的边境之地，以自身的牺牲换取短暂的和平。游戏风格继承了名作《超时空之钥》，ATB制战斗与独创的“刹那”系统给战斗带来了紧张刺激感，大量的连携技设定也让上阵组合增添了更多变数。独有法石和法器相互配合、成长的系统也是本作的特征。





画面 ■■■□□ 系统 ■■■■□
音乐 ■■■■■ 耐玩度 ■■■□□

进击的巨人

官方中文

PSV

进击の巨人

Koei Tecmo Games	RPG	2016 年 2 月 18 日	1～4 人
对应 PSV TV		6480 日元	17 岁以上



改编自热门同名动漫作品，收录了TV动画版第一季的剧情，并在此基础上展开原创。系统还原了原作中人类利用立体机动装置与巨人战斗的设定，锁定、发射钩绳、加速、削后颈的动作一气呵成，极具速度感和爽快感。每名角色都有各自的特技和能力倾向，可以衍生出不同的战法，主角艾伦更是能变身成巨人。对巨人造成断肢获得的资材以及过关后得到的报酬可以用来开发和强化装备，这也是挑战更高难度的前提。壁外调查模式的多人联机功能需要更新1.01补丁才能实现。





画面 ■■■■□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■□□

马里奥与索尼克 里约奥运会 3DS

マリオ&ソニック AT リオオリンピック

Nintendo	SPG	2016年2月18日	1～4人
对应邂逅通信 / 分享游戏 /amiibo	5076日元	全年龄	



对应今年夏天召开的里约热内卢奥运会，马里奥与索尼克再度携手推出“《奥运会》系列”的最新作。本作包含奥林匹克的14个竞技项目，其中收录了时隔百年之后于奥运会中再度登台的“高尔夫”。通过各种按键的连打、组合还有下屏的操作，让《马里奥》和《索尼克》中的角色再度活跃在奥运会中吧。本作还与3DS主机的计步器联动，而且一张卡带即可支持最多4人联机游玩，只要找得到机友，丰富的奥运项目与角色之间激烈的对决绝对能让游戏的气氛变得更加火热。





画面 音乐 系统 耐玩度

苍之彼方的四重奏 PSV

蒼の彼方のフォーリズム

Piacci	AVG	2016年2月25日	1人
对应PSV TV	7344日元	15岁以上	



这是一个飞翔如同骑自行车一般简单的世界，少女们翱翔天空，然后展开一场热血而青春的恋爱物语——本作是移植自PC平台的恋爱游戏，清新的画风、强调青春的故事以及对飞行比赛的细致描写造就了其独特的风格。主人公日向晶也原本是一名使用重力鞋进行飞行比赛的好手，但因为一次压倒性的败北而受到挫折，从此远离飞行比赛。这样的他与极有飞行比赛才能的转校生仓科明日香相遇，在教导她飞行的期间也取回了曾经的热情。除明日香外，本作还有另外3名可攻略女主角。





画面 音乐 系统 耐玩度

百花百狼 战国忍法帖 PSV

百花百狼 ～战国忍法帖～

D3 Publisher	AVG	2016年2月25日	1人
对应PSV TV	6485日元	12岁以上	



本作是由D3 Publisher的少女部和Red Entertainment联手制作的一款女性向恋爱AVG。剧情以战国时代为背景，水火不容的伊贺和甲贺两个忍军在这个乱世中一直保持着敌对关系，直到天正九年因为“天正伊贺之乱”，伊贺被织田信长所灭，为数不多幸存下来的伊贺忍者被甲贺招降，其中伊贺忍者之首百地丹波的妹妹嫁给了甲贺忍者之首上野勘道，并诞下了本作的主人公——上野槐，她可以说是两忍军之间和平的象征。在游戏中玩家要通过槐的视角，见证战乱时代忍者们的爱情故事。





画面 音乐 系统 耐玩度

刺客信条 编年史三部曲 PSV

官方中文

アサシン クリード クロニクル

Ubisoft	ACT	2016年2月25日	1人
无对应周边	3758日元	15岁以上	



本作玩法为2.5D卷轴式横版过关，收录的中国、印度和俄罗斯三个篇章除了画风各具国家与时代特色外，在玩法上也略有不同。尽管是一款主打无声潜入的刺客游戏，但也能选择遇敌即杀的狂战士玩法，根据玩家的游玩方式赋予不同的风格等级评价，解锁更强的刺客能力。关卡任务多样，既需拯救人质、盗取机密、暗杀敌人，又要在限定时间内逃出生天，而场景中的谜题不仅需要玩家熟练巧妙地运用各种暗器，对操作时机也有严苛的要求，因此要达成本作的白金绝非易事。





画面 音乐 系统 耐玩度

恶魔恋人 狂人巡游 PSV

DIABOLIK LOVERS LUNATIC PARADE

Idea Factory	AVG	2016年2月25日	1人
对应PSV TV	6804日元	15岁以上	



著名“《恶魔恋人》系列”的第三部资料篇。主要模式为魔界巡游，在逆卷家与无神家收到邀请函后，女主角与他们一同前往魔界，并在月浪兄弟登场后被卷入一场大骚动之中……于是女主角又要再次与这些“抖S”吸血鬼帅哥们展开甜蜜而又虐心的故事了。除主要模式外，本作还收录了分别对应逆卷、无神与月浪兄弟的分支剧情模式以及一段甜蜜温馨的看病小故事。游戏中还有12种画面可爱的小游戏，种类有节奏、翻牌与射击等五花八门，供玩家在观看剧情之余进行游玩。





画面 ●●●○○ 系统 ●●●○○
音乐 ●●●○○ 耐玩度 ●●○○○

假面骑士 斗骑大战 创生 PSV

仮面ライダー－バトライド・ウォー－创生

BNE	ACT	2016年2月25日	1人
对应PSV TV	6588日元	12岁以上	



本作是“《假面骑士 斗骑大战》系列”在掌机平台上的首个作品，参战作品不仅与时俱进地收录了最新的《假面骑士Drive》和《假面骑士Ghost》，还将昭和年代的假面骑士全部收录，历代作品的2号骑士也有参战，阵容可谓非常壮大。系统方面在前作的基础上做了优化，援护系统改为了组队系统，战斗时可以带上一个AI骑士作为同伴；超必杀系统的改革让骑士变成最终形态不再困难。虽然本作的画面和音乐质量一般，但骑士们的必杀技还原度非常的高，形态也几乎全部收录，堪称厚道。





画面 ●●●○○ 系统 ●●●○○
音乐 ●●●○○ 耐玩度 ●●●○○

管家挑选公主之时 PSV

执事が姫を选ぶとき

TGL	AVG	2016年2月25日	1人
无对应周边	5378日元	15岁以上	



移植自PC平台的同名恋爱AVG，玩家扮演的主人公以管家特别生的身分入读了世界各地名媛、大小姐在籍的私立桂之宫学园，在那里遇到了5位性格各异的公主，分别是有着千年历史的王国的第一王女亚玫莉娅；世界级财团“一乘寺财阀”的独生女一乘寺由良；有着继承了法王血统的母亲和大主教父亲的贝洛妮加；母亲是好莱坞明星、父亲是著名武道家的真姬；以及桂之宫学园学园创始人的女儿桂之宫沙耶。玩家需要在校园生活中努力培养主仆之间的羁绊和信赖感，最终赢得公主的芳心。





画面 ●●●○○ 系统 ●●○○○
音乐 ●●●○○ 耐玩度 ●●●○○

洛克人 经典合集 3DS

ロックマン クラシックス コレクション

Capcom	ACT	2016年2月25日	1人
无对应周边	4309日元	全年龄	



FC平台的“《元祖洛克人》系列”合集，收录了系列1～6代的作品，怀旧的像素风格画面和电子音乐依旧保留，系列粉丝可以在3DS上操作洛克人与熟悉的剪刀人、气力人、空气人、火焰人等BOSS再度展开较量，情怀度满满。游戏还追加了挑战模式，内含多达50个挑战关卡，对往作早已炉火纯青的玩家可以尝试挑战。此外本作中还有鉴赏模式，《元祖洛克人》中的各种角色、敌人和场景设定图都包含在内，如此丰富的鉴赏内容绝对能让系列粉丝大呼痛快。





画面 ●○○○○ 系统 ●●●○○
音乐 ●●●●○ 耐玩度 ●●●●○

如果这个世界有神的话

PSV

もし、この世界に神様がいるとするならば。

Rejet	AVG	2016年2月25日	1人
PSV TV	6264日元	17岁以上	



之前曾将《剑为君舞》移植上PSV的Rejet，再次将乙女游戏带上了该平台。本作以“七年前的自己寄来的信件”作为关键词，讲述了一个含有解谜要素的爱情故事。包括女主人公在内，作品中登场的主要角色都在内心深处藏有无法轻易忘却的伤痕，而随着故事的发展，一行人会被卷入各种各样的事件，迫使他们直面过去，最终确立各自的感情，与女主人公坠入爱河。本作还有二周目设定，二周目中游戏内的选项设定了“觉醒值”，其累积点数最终会影响到结局的变化。





画面 ■■■□□　系统 ■■□□□
音乐 ■■■■□　耐玩度 ■■□□□

哆啦A梦 新·野比的日本诞生

3DS

ドラえもん 新・のび太の日本誕生

FuRyu	RPG	2016年3月3日	1人
无对应周边	5378日元	全年龄	



本作故事取材于3月5日在日本上映的同名动画剧场版，玩家可操作野比等熟悉的人气角色展开奇妙的冒险之旅。游戏的战斗方式类似于《智龙迷城》，通过移动下屏的头像方块来进行匹配消除，从而施展出各种攻击与特殊效果，既简单益智又乐趣十足。玩家除了能在大地图上进行战斗、触发各种事件活动外，还可以配置获得的家具来改变房间的模样、利用秘密道具来制作各式各样的料理，并与小伙伴们共同进餐。此外本作还收录了5款迷你小游戏，共有4种难度任君选择。





画面 ■■□□□　系统 ■■□□□
音乐 ■■□□□　耐玩度 ■■□□□

勇者将死

PSV

勇者死す。

日本一Software	RPG	2016年2月25日	1人
PSV TV	6458日元	15岁以上	



将故事的重点放在讨伐魔王之后的异类RPG。本已死去的主人公“勇者”因为讨伐魔王的功绩，获得神明额外赐予的5天寿命。主人公的使命不再是打怪升级冲BOSS，而是要面对魔王消失后，国内善后问题留下的种种混乱与矛盾。没有了作为绝对恶存在的魔王，原本种族之间的对立，对于战后复原进度不满的声音，甚至是残存于各地抵抗的魔王军残党，都是不得不解决的问题。在有限的5天之内，勇者要在自己能力逐渐衰竭的情况下，尽可能解决这些矛盾，让世界朝着完善迈进。





画面 ■■■□□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■■□　耐玩度 ■■□□□

高达破坏者3

官方中文　PSV

ガンダムブレイカー3

BNE	ACT	2016年3月3日	1～4人
对应交叉存档/PSV TV	7344日元	全年龄	



本作是以钢普拉对战为卖点的游戏，玩家要组装出自己中意的模型，与他人的模型展开战斗。3代的剧情直接借鉴动画“《高达BF》系列”，主人公要与自己的另外两名队友（其中一个是AI）参加钢普拉对战，最终打入全国大赛获取名次。这次除了以往的HG、MG和PG规格的模型外，SD高达也会参战，不过只能作为队友使用，另外配件上更是增加了装饰性零件，让钢普拉的个性化得到了进一步的提升。顺带一提，本作的中文版内含台译和港译两种版本，可供玩家自由选择。



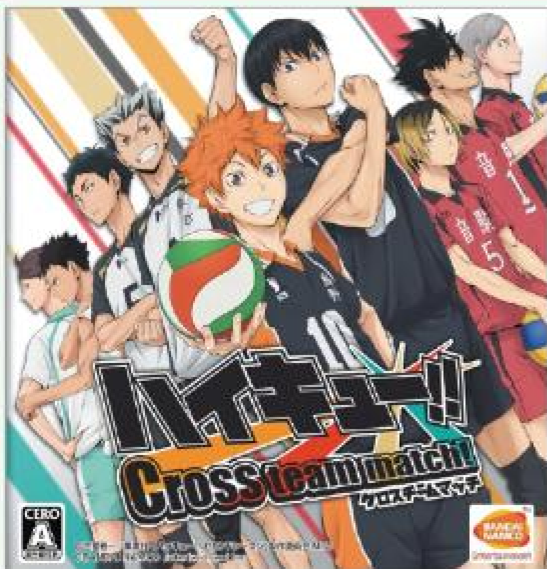


画面 ■■■□□　系统 ■■■■□
音乐 ■■■■□　耐玩度 ■■■■□

排球少年 混合组队赛 3DS

ハイキュー!! クロスチームマッチ

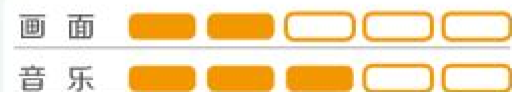
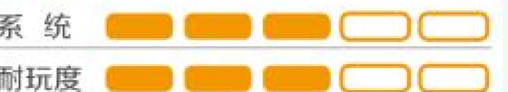
BNE	SLG	2016年3月3日	1人
无对应周边	6156日元	全年龄	



人气少年漫画《排球少年》的第二款粉丝向游戏，游戏中玩家所操作的主人公是“原创角色”——仙台红叶原高中的一年级生。在机缘巧合之下，他得以只身参加由各校排球部所组织的一次共同合宿，与原作的众多人气角色相遇。游戏基本分为日常与比赛两大部分。玩家可以在日常部分与众角色交流，发掘原作中不曾出现的新要素；而比赛系统则针对前作进行了大幅改良，玩家甚至可以在合宿中随心所欲地挑选心仪的角色组建出心中的梦幻小队，享受充满趣味性的比赛。





画面  系统 

音乐 耐玩度

完美大战略 战场的霸者 PSV

大战略パーフェクト～战场の霸者～

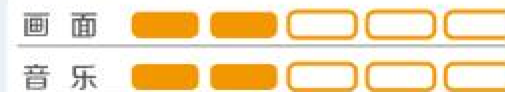
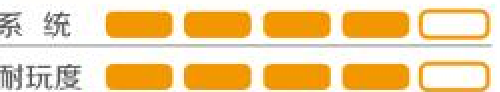
Systemsoft Al pha	SLG	2016年3月3日	1人
对应PSV TV	7020日元	12岁以上	



该系列素来以丰富的战场要素、高自由度与战略性为玩家所熟知，而本作又在原有基础上进一步强化。较之PS3版，PSV版增加了更为便利的触屏操作，共收录22个国家约600种的兵器，其中有22种为全新兵器，地图数量也突破80张。强大的编辑功能是本作的一大特色，玩家不仅能在地图上配置部队、设定胜利条件，也可以生成新地图、打造属于自己的强力武器，甚至是制作架空的阵营等等都不在话下，自由度十分高。此外，游戏还有四种难度可选，无论是新老玩家都能充分体验其中的乐趣。





画面  系统 

音乐 耐玩度

请问您今天要来点兔子吗 美妙聚会 PSV

ご注文はうさぎですか?? Wonderful party！

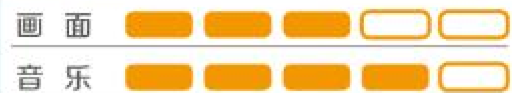
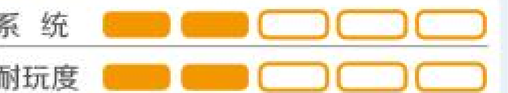
5pb.	AVG	2016年3月3日	1人
PSV TV	7344日元	全年龄	



本作改编自同名动漫，讲述了少女们围绕着咖啡店“Rabbit House”展开的日常生活。游戏为两部构成的文字冒险类作品，第一部的主要内容是为了给店主女儿智乃准备庆生，主人公心爱努力想出各种点子来炒热气氛，弄出各种有趣的骚动；第二部内容则是时值圣诞前夕，大家一起着手准备圣诞派对而引发的种种趣闻。除了文字部分，游戏中还收录了体验心爱打工生活的“咖啡店模式”和“配发传单模式”，如果操作不当，降低店铺知名度，可是会影响结局的。





画面  系统 

音乐 耐玩度

夏莉的工作室 加强版 黄昏海洋的炼金术士 PSV

シャリーのアトリエ Plus ～黄昏の海の炼金术士～

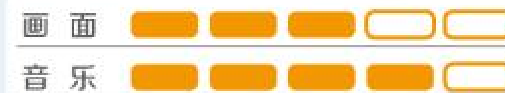
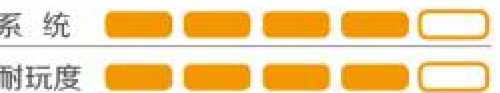
Koei Tecmo Games	RPG	2016年3月3日	1人
对应PSV TV	6264日元	12岁以上	



本作是“《工作室》黄昏系列”最后一作的移植加强版，作为一个系列的完结篇，不仅追加了许多新剧本，“黄昏系列”的主人公们也全部到齐。在世界被“黄昏”逐渐侵蚀的现状之下，两名爱称同为“夏莉”的少女为了各自的目的而磨炼自身的炼金术，并逐步探求“黄昏”的真相。本作的战斗系统得到改进，能组成前列与后列各3人的6人小队，更能累积爆裂槽从而进入“爆裂模式”，依靠强力的攻击与支援提高输出力度。和之前的加强版类似，PSV版也追加了不少漂亮的换装。





画面  系统 

音乐 耐玩度

红砂落月 PSV

赤い砂堕ちる月

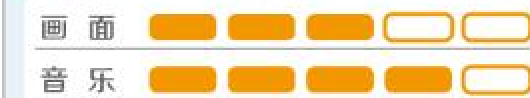
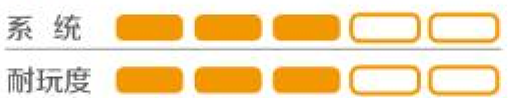
Hunex	AVG	2016年3月10日	1人
对应PSV TV	7452日元	15岁以上	



本作为移植自PC版的亚洲幻想系恋爱AVG。女主人公是东汪国的符术士春霞，在修为有成之后，遵循师傅的命令去寻找自己愿意侍奉的主公。在旅途中春霞会与各种各样的角色相遇，作为符术士、作为女性得到成长，最终在东汪国存亡的危机之中成就自己的爱情。剧本的风格类似于中国古代侠客类作品，虽然剧情设置偏短，不过本作的一大卖点在于为女主人公设定了五种性格，根据故事开篇的选项会决定其一，而性格甚至会影响到游戏事件的展开，也让本作具有了一定的耐玩性。





画面  系统 

音乐 耐玩度

金色琴弦4 PSV

金色のコルダ4

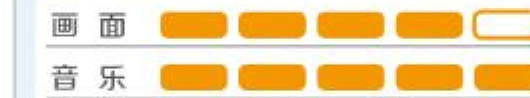
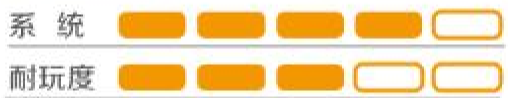
Koei Tecmo Games	AVG	2016年3月10日	1人
对应PSV TV	6458日元	12岁以上	



以音乐为主题的著名“《金色琴弦》系列”正统续作，故事紧密接续于《金色琴弦3》。在星奏学院高校成功夺得全国学生音乐夏季会演的冠军后，主角参加了前辈们策划的一场周末演奏会。受此触发，她开始邀请认识的各位演奏家登上不同的演奏舞台，并在过程中萌发恋芽。日常需在大地图选择不同的角色进行对话或练习累积亲密度，之后组团参加各大演奏会。另外，本作的好感度细分为“对他的好感”与“对我的好感”两项，根据数值的差异还可能出现单相思的状态。





画面  系统 

音乐 耐玩度

徽章机器人 女生任务 甲虫版・锹形虫版 3DS

メダロット ガールズミッション カブトVer./クワガタVer.

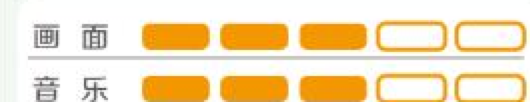
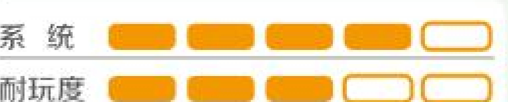
Rocket	RPG	2016年3月10日	1～4人
无对应周边	6264日元	15岁以上	



本作是“《徽章机器人》系列”的外传性质作品，剧情的舞台转到了女子高校，主人公以及其他的登场角色全部都是女高中生！系统方面也稍做更改，对战人数从传统的3V3改成了2V2，还追加了角色组队的系统，玩家可以从其他女生之中挑选一位作为自己搭档参战，另外在使用必杀技了结对方的机器人后，在限定时间内输入指令的话还能看到女生的爆衣演出，福利满满。游戏共有两个版本，不同版本对应的主人公和所在的学校各不相同，同时也有各自限定的出场角色。





画面  系统 

音乐 耐玩度

召唤之夜6 失落境界 PSV

官方中文

サモンナイト6 失われた境界たち

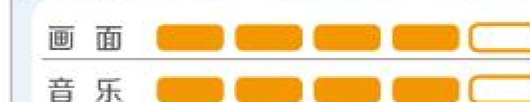
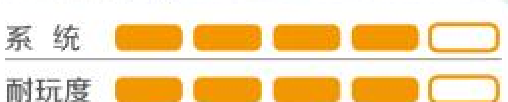
BNE	S·RPG	2016年3月10日	1人
对应交叉存档/PSV TV	7344日元	12岁以上	



“《召唤之夜》系列”的15周年的纪念作品，游戏的舞台是茧世界・菲尔伽，住在这里的主人公遇到了来自异世界里恩巴姆的前作角色们，为了帮他们回到自己的世界，主人公与前作角色们结伴展开了冒险。本作延续了系列一贯的“冒险+战略”的玩法，并且对系统进行了调整，大幅提高了用户体验以及游戏的节奏感，能让更多玩家感受到本作的魅力。另外本作剧情描写的是两位主人公的交错命运，他们会面临怎样冒险以及和怎样的同伴相伴，完全根据玩家的选择来展开。





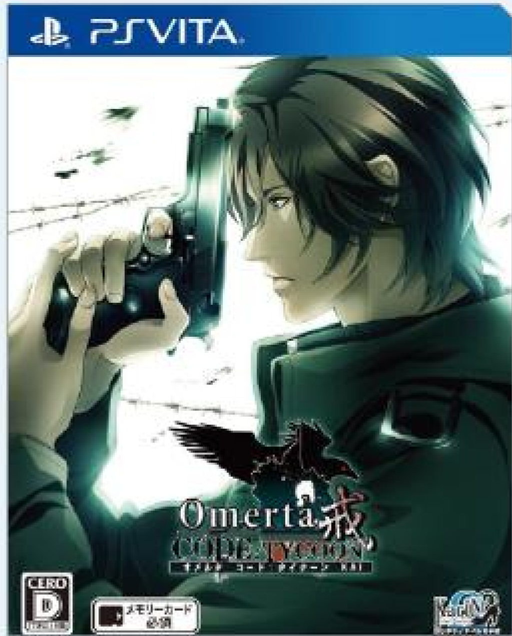
画面  系统 

音乐 耐玩度

Omerta 代号大君 戒 PSV

オメルタ CODE:TYCOON 戒

花梨 Games	AVG	2016 年 3 月 17 日	1 人
PSV TV		6264 日元	17 岁以上



隶属“《Omerta》系列”的BL耽美新作，从PC版强化移植至PSV平台。本作剧情讲述了丧失记忆的前作主人公“JJ”，在东京湾岸的移民街“龙宫”陷入危机之时，与黑道的同伴们所展开的互动，深刻描写了男性之间的羁绊。相比PC版，掌机版追加了10段Omerta学园的附加剧情，重新绘制的新CG超过90张，并且收录了PC版所没有附加剧情12段，以及过去刊载在杂志上的精美插画。游戏的主题曲与影像也经过了重制，还追加了4名全新的男性角色为剧情穿针引线，老玩家也能感受到新意。





画面	4/5	系统	1/5
音乐	4/5	耐玩度	2/5

幸运之杖 R PSV

ワンド オブ フォーチュン R

Idea Factory	AVG	2016 年 3 月 17 日	1 人
对应 PSV TV		7344 日元	12 岁以上



本作是移植自PS2/PSP平台的“《幸运之杖》系列”，将初代《幸运之杖》及其资料片《幸运之杖 面向未来的序幕》整合而成的一款女性向恋爱AVG。女主人公露露因为机缘巧合转入了所有魔法师都十分憧憬的魔法院学习，却发现自己的魔法没有应有的“属性”。为了自己的魔法不遭到封印，露露只能努力找到自己的属性，而方法当然就是与魔法院的帅哥前辈或老师们一同进修。学习魔法以迷你游戏的形式进行，PSV版改善了原版的系统，并且追加了大量全新CG和新要素。





画面	4/5	系统	2/5
音乐	2/5	耐玩度	2/5

数码宝贝世界 next 0rder PSV

デジモンワールド -next 0rder-

BNE	RPG	2016 年 3 月 17 日	1 人
对应 PSV TV		7344 日元	全年龄



本作是PSV上第二款《数码宝贝》题材、同时也是“《数码宝贝世界》系列”在该平台的首款作品，讲述了主人公和自己的数码宝贝搭档在数码世界里冒险的故事。冒险中，玩家可以在昼夜变化的场景中进行探索和采集，还能在旅行经过的各个数码宝贝城镇中帮助居民做任务，让城镇复兴起来。战斗系统则为AI自动战斗，但玩家可以声援自己的搭档或对它们使用道具，搭档在受到主人公声援的力量后会变得更加强力，达到某些条件后还能进行特殊的EXE进化。





画面	4/5	系统	4/5
音乐	5/5	耐玩度	4/5

暗杀教室 杀手育成计划 3DS

暗杀教室 アサシン育成計画!!

BNE	ACT	2016 年 3 月 24 日	1～4 人
对应分享游戏		6156 日元	12 岁以上



继《杀老师大包围网》之后3DS平台的第二款《暗杀教室》改编作品，玩家可扮演椚丘中学3年E组的一名学生，在这里体验为期1年的生活。原作中的人气角色都会在剧情模式出现，此外还有文化祭等校园生活事件。玩家需要以成为杀手为目标锻炼自己的角色，提升各方面的能力，并在期中、期末考试中展示实力。考试的方法为使用武器追杀“杀老师”，除了匕首、手枪、导弹等武器外，小黄书等辅助道具也会起到意想不到的效果。此外还有组队战、扮演杀老师完成任务等丰富的模式可供游玩。





画面	2/5	系统	3/5
音乐	3/5	耐玩度	3/5

白钢 × 灵魂

PSV

シロガネ × スピリッツ!

TGL	AVG	2016年3月24日	1人
对应PSV TV	5378日元	15岁以上	

由PC平台移植而来的美少女恋爱游戏，充满肉感的精美插画与人物立绘是其最大特色。故事主题强调“同伴之间的羁绊”和“战斗的意义”，讲述主人公真宫刀士谨遵祖父的遗言前往某座城市，并在那里遇见了一名身穿制服、携带刀刃击倒大量敌人的少女。主人公所在的城市是“格斗推进学园都市”，玩家可参与学园对抗的战斗事件，与女主角们发展感情。而根据玩家的选择，敌对学校和人们之间的关系都会产生变化，今天的朋友甚至有可能会化身为明天的敌人。

画面 ■■■□□　系统 ■■□□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□

死或生 极限沙滩排球3 美丽女神

官方中文　PSV

デッド オア アライブ エクストリーム 3 ヴィーナス

Koei Tecmo Games	SPG	2016年3月24日	1人
对应PSV TV	8424日元	17岁以上	

时隔十年的系列新作，无论在画面还是角色建模上都有了质的提升，加上能表现出角色肌肤弹性的“柔肤引擎”以及PSV触摸功能，真实感远胜于前。在游戏中，玩家能操作来自“《死或生》系列”的9名人气女性角色畅玩体育游戏，除沙滩排球外，本作还收录了攀岩、浮板竞赛、拔河比赛等满载夏日风情的运动项目。通过体育竞技或赌场游戏来赚取金钱，为角色购买各种衣服一饱眼福，又或者使用摄影功能拍下妹子们的性感瞬间，无论哪种玩法都足以让男性玩家根本停不下来。

画面 ■■■■■　系统 ■□□□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■□□□□

初音未来 女歌手计划 X

官方中文　PSV

初音ミク -Project DIVA- X

SEGA Games	MUG	2016年3月24日	1人
对应PSV TV	7549日元	12岁以上	

本作是电子歌姬初音未来的“《女歌手计划》系列”最新作，收录了包含近年人气曲目在内的约30首歌曲，并新增了全新的任务系统“演唱会任务”模式。在任务模式下，歌曲、服装、饰品等要素均带有各自的属性。若要完成任务，玩家就不能只是一味打歌，而是要按照任务目标去选择对应属性的歌曲、服装、饰品来完成音乐游戏。本作的模组亦即服装可通过完成任务获取，并且带有对节奏游戏有所帮助的技能。此外，游戏还增加了一些人物对话，可让玩家更了解V家的角色。

画面 ■■■□□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■■■　耐玩度 ■■■■□

心理测量者 无法选择的幸福

官方中文　PSV

PSYCHO-PASS サイコパス 选择なき幸福

5pb.	AVG	2016年3月24日	1人
对应PSV TV	8424日元	15岁以上	

本作根据同名动画改编，世界观与原作完全一致，描述了在人类所有感情、欲望、社会病态心理倾向都能作为数据保存并管理的未来，大众以“好的人生”作为目标，尽力让这些代表负面的数值降低，否则超标的数值会被管理系统认作潜在犯并“矫正”。游戏版以原创角色的角度来叙述整个故事的经过，原作中的主要角色也会悉数登场。虽然系统只有选择项，但能够左右结局的对话选项、世界观的设定和全程的游戏语音相信能让玩家充分地体验独特的世界观。

画面 ■■■□□　系统 ■■□□□
音乐 ■■■■□　耐玩度 ■■□□□

信长之野望 创造 战国立志传

PSV

信長の野望・創造 戦国立志伝

Koei Tecmo Games	SLG	2016年3月24日	1人
对应交叉存档/PSV TV		8424日元	全年龄



"《信野》系列"第14作《创造》的衍生作品，以扮演武将为核心玩法，从个人的视角展现战国乱世的风云。下至家臣、城主，上至军团长、大名都可以自由选择，根据立场和身分的不同，游戏的方式也大相径庭。系统在《创造PK版》的基础上进一步强化，内政部分采用了"箱庭内政"，建设的所有设施都会直观地展现在画面中；会战部分则引入了攻城战、海战以及"阵中录"。本作还与同时热播的大河剧《真田丸》展开联动，追加了200名在战国末期活跃的武将，并重新绘制了部分头像。





画面 ●●●●○ 系统 ●●●●○
音乐 ●●●●○ 耐玩度 ●●●●○

与魔共舞

PSV

Dance with Devils

Rejet	AVG	2016年3月24日	1人
对应PSV TV		6264日元	15岁以上



本作是由Rejet、Elements Garden和avex共同开发的企划，动画与游戏项目同时进行，因此游戏的插画与立绘都为动画风格。故事讲述了在四皇学园就读的女主角立华律香在某日被一些谜之男人袭击，以此为契机，立华是寻找"禁断的魔导书"的关键线索一事亦为人所知，因此被其他人当成目标追杀。在这种状况下，立华与学生会的数名成员逐渐变得熟稔起来，可攻略角色的阵容里有人类与恶魔之分，根据玩家的选择可走向不同的结局路线，游戏与动画的剧情并不相同，玩家可以尽情享受全新的故事剧本。





画面 ●●●○○ 系统 ●●○○○
音乐 ●●●●○ 耐玩度 ●●●○○

勇者斗恶龙 怪兽统领者3

3DS

ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー3

Square Enix	RPG	2016年3月24日	1～8人
对应邂逅通信/无意识通信		5670日元	全年龄



"《DQMJ》系列"的正统续作，世界观一改以往的风格，显得充满科技感。主人公头戴的"反应器"可以侦查到诸如怪物资料、宝箱甚至隐藏通道等要素。本作的最大特色是可以"骑乘"怪物，所骑的怪物种类直接影响到玩家能够探索的区域，上天、下海可谓无所不能。战斗中骑乘则能与怪物发生"同步"，提升其各项能力。游戏共收录了超过500种怪物，战斗系统则沿用《DQMJ2P》的4人队伍，且同样有大型怪的设定。除了丰富的联机、对战要素外，官方大赛也已经火热展开。





画面 ●●●●○ 系统 ●●●●●
音乐 ●●●●○ 耐玩度 ●●●●●

胜利赛马8 2016

PSV

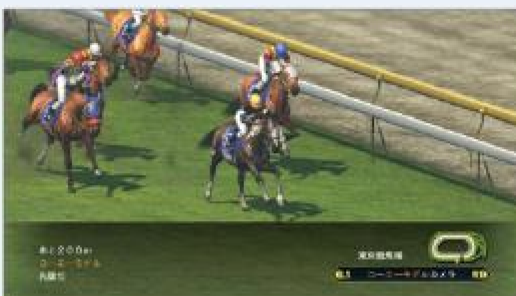
Winning Post 8 2016

Koei Tecmo Games	SLG	2016年3月31日	1人
对应交叉存档/PSV TV		7344日元	全年龄



模拟育成+经营类游戏"《WP》系列"的最新作，系统基于正统的8代强化，并对应2016年度最新的真实赛马和赛事资料。玩家扮演马主兼生产者，要负责经营牧场以及育成赛马，血统的优良程度和训练师的能力会直接影响到赛马在今后比赛中的表现。本作为赛马追加了更丰富的能力和特性，玩家还可以设定调教方针来对马匹进行专项强化训练。粉丝迫切要求的俱乐部系统也终于重新回归，俱乐部经营要素、秘书挑战目标、终极难度等设定也都进一步提升了耐玩性。





画面 ●●●○○ 系统 ●●●●○
音乐 ●●●○○ 耐玩度 ●●●●○



历史与文明之镜

——《真·女神转生Ⅳ 终结》神话考

一神教与多神教的对立，自《真·女神转生》第一作来便有之，表现为天使与恶魔的争斗形式。然而追本溯源，天使与恶魔为何要对立？似乎从人类产生宗教后，“天使”和“恶魔”这两种存在体自身就是天然对立的。普世的基督教将这种对立广泛传播到全世界，但实际上并不限于基督教——比如“恶魔”这一名词同样是佛教用语，我们在日常生活里也经常用“恶魔”来比喻一个大恶徒。在“《真·女神转生》系列”里，“恶魔”可以指代一切具有超自然力量的生命体，神灵、天使、魔王都是恶魔的旗下分支，因此这也是一个极度中性的名词，不具备任何道德色彩。

专题企划 FEATURE SPECIAL

文 胧月 美编 香山

一神教与多神教

基督教的天使与恶魔均以“神”和“人类”的关系为中心，在此基础上构筑。上帝创造人类，人类遵循上帝的教导获得庇佑，死后前往天国。这至关重要的“上帝的教导”即是世人熟悉的“摩西十诫”，包括诸如“不可奸淫”、“不可说谎”、“不可偷盗”等道德教育，并坚定上帝是惟一真神的信仰。遵守摩西十诫，相当于跟神缔结了“死后升入天国”的契约。

接下来则是作为反面形象的恶魔登场，它们作为神的敌对方，不择手段地阻挠人类履行神的契约。最常用的手段是“诱惑”，引诱人类做出违反契约的不道德行为，最具代表性的就是恶魔化身为蛇，诱惑伊甸园中的人类始祖“亚当”和“夏娃”吃下智慧果实，导致这一对男女被逐出伊甸园。

我们经常听到“鬼迷心窍”一词，即人类擅长将自己的恶行推卸给概念上的“恶魔”。可历史长河愈向前奔涌，人类的堕落似乎更变本加厉，就连一些作为上帝代言人的主教和僧侣也时常败给诱惑。为了修缮体制，人类便假定“恶魔力量极为强大”，从最早给人类一个苹果，逐步进化为飞行喷火、甚至能掌管嫉妒、傲慢、淫妄等负面品德的大BOSS。为了与这些恶魔对抗，天使也就从最初仅仅是上帝的传令官，同样进化成具备神力的强大战斗单位，《圣经》的默示录中就有天使与恶魔战斗的相关描述。随着基督教日益壮大为世界三大宗教之一，天使与恶魔的对立关系被全世界熟知。

千古难题

既然上帝创造了世界上的一切，那么为何要创造出恶魔呢？全能至善的上帝如何允许恶魔滋生，并继续横行而不加以根除呢？这一矛盾的质问从古至今得到信徒们的各式解释，其中之一便是部分强大的天使产生了野心，被上帝贬谪为堕天使，即恶魔。这种亡羊补牢的解释虽然诸多牵强附会，但天使长米迦勒与恶魔路西法的兄弟设定却极富魅力，获得信徒和神话爱好者们的支持。但无论如何，天使与恶魔都是上帝的造物，再强大的恶魔都不可能与上帝处于对等的位置，



[illegible]神教信仰。如果说启蒙于《旧约圣经》的三大宗教是同室操戈，那么一神教与多神教之间更是从信仰根源上不可调和的根本对立，《真·女神转生Ⅳ 终结》（后文简称《真4F》）即是构筑在该对立之上展开的故事。

脱胎于多神教的一神教

历史上，一神教是相对年轻的宗教，脱胎于更为混沌、暧昧的多神教。前文提到过基督教和伊斯兰教都发源于犹太教，但犹太教自身又是受到波斯拜火教强烈影响而诞生的宗教。拜火教是基于善恶二元论对立象征的宗教，信仰善神阿胡拉和恶神阿赫里曼，该宗教被认为是一神教的雏形。一方面，阿赫里曼被视为从阿胡拉身上分离出的一部分；另一方面，多神教性质的众多功能型神明都作为天使归附了阿胡拉，是不是已经与前文介绍的一神教体制大差不差了？

[illegible]民族，拜[illegible]的吠陀教[illegible]多神教架[illegible]——波斯[illegible]教里是恶[illegible]魔的统称[illegible]（deva）[illegible]的上古，[illegible]划时代意[illegible]

[illegible]并不仅限[illegible]向今日我[illegible]婆等强大[illegible]，尤其以[illegible]（即“毗[illegible]中一神教[illegible]气角色奎[illegible]祖佛陀，[illegible]之一。

[illegible]历史必然[illegible]的原始时[illegible]物，每天[illegible]和精灵祷[illegible]自然灾害[illegible]些超自然[illegible]原初的宗教。农耕开始后，影响收成的天灾被视为神明的震怒，而带来庄稼丰收的太阳则成为吉祥神圣的象征。如此经年累月所形成的多神教文化，随着文明的发展逐渐没落。曾经惧怕的水灾，会随着农耕技术的发展减少其损害性，于是人类不再那么惧怕雷神，雷神信仰自然就衰败了，因陀罗的没落就是最好例子。同时，宗教为了保持对信徒强大的向心力，需要将诸多信仰对象集结一体。由此，世界各个地域的神话都经过重大革新，雷神失去其神格的中心地位，成功“篡位”的新君——太阳神，则表现出压倒性的神格魅力。



在《旧约圣经》里，我们能瞥见古代四大文明中最古老的美索不达米亚文明（包含苏美尔文明、巴比伦文明、亚述文明等），也能看到叙利亚和伊拉克地域的多神教文化留下的刻印。比如著名的诺亚方舟洪水故事，便来自《吉尔伽美什叙事诗》中苏美尔王的故事；上帝创造世界时第五天造出的龙形怪物利维坦，是美索不达米亚地域广受崇拜的雷神巴尔降服过的恶龙利坦。然而，巴尔在圣经里被贬低为邪教偶像，又能折射出该地域耐人寻味的宗教对立关系。

信仰对象一旦被惟一化，那么多神教遗留下的其他神格，要么被惟一的真神所吸收，要么转化成对立派的恶魔。一神教与多神教的对立，自然比天使与恶魔的对立更加源远流长，这点也就不难理解了。《真·女神转生Ⅳ 终结》中，势同水火的天使和恶魔为了对抗奎师那的多神教联合，不惜停下干戈，一度作为“一神教”势力联手。故事开始，令殒命主人公复活的达格达亦是多神教联合中凯尔特神话的主神格。但恕我直言，这种剧情设置尽管看似大幅拓展了世界观格局，实则是降低了历代“《真》系列”作品中路西法的位格。要知道以往作品中的路西法已经是统率包括湿婆、洛基、米特拉等其他宗教神灵的多神教领袖了，在《真4》和《真4F》里却沦落为仅仅是反秩序、反惟一神的恶魔王，不由令众多“阁下控”唏嘘喟叹。

《真·女神转生Ⅳ 终结》各国神话巡礼

达格达与凯尔特神话

对于“凯尔特”三个字的认知，国内大多数人仅限于某NBA篮球队。1988年，爱尔兰女歌手恩雅的名曲《Orinoco Flow》从英国红遍世界，尽管她的音乐属于流行乐，听者却能感到久违的治愈感。恩雅的故乡爱尔兰拥有悠久的民族音乐传承，该民谣脱胎于古代欧洲强大的凯尔特人的音乐。

FC版《数码恶魔物语 女神转生》中登场的幻魔库夫林（**ク-フ-リン**）是早期就能获得的仲魔，但其战斗适应力却能持续至游戏终盘。随着游戏机和载体的不断进化，库夫林越发出落得眉清目秀，深受女性玩家的喜爱，堪称仲魔界的第一玛丽苏小白脸，这即是来自凯尔特神话的代表英雄。在研究凯尔特神话的相关书籍寥寥无几的年代，库夫林的故事更容易为世界其他各国的人接触到，成为不少人深入了解凯尔特神话的契机。

主流又不为人知的神话体系



我们很难窥得凯尔特神话的全貌，因为该神话体系并没有《圣经》般地位的原典。凯尔特人的全胜期在公元前4～1世纪，一度征服了罗马和希腊的他们在当时几乎拥有和后来的罗马帝国匹敌的领土面积，然而当时人们并没有文字记录的习惯，神话的传承媒介是人的嘴巴。后世阅读到的凯尔特神话故事，大多是传承了无数代后在中世纪才被记载下来。口口相传的故事免不了渐渐失真，何况记录者是当时的基督教僧侣，出于宗教目的对凯尔特神话进行修改，更是不难想象。

更早的凯尔特神话记录可追溯到古希腊和古罗马的记述家，最有名的当属凯撒大帝的《高卢战记》。该战记记载了高卢人（生活在法国地区的凯尔特人）的生活方式，但毕竟只是凯撒所能接触到的极小部分凯尔特人，何况面对被自己征服的败者，凯撒的记述难免有失偏颇。以柏拉图、希罗多德为代表的古希腊先贤多少留下了凯尔特人的记录，然而大多只是道听途说，整体可信度较低。

鉴于以上原因，后世对凯尔特人几乎是难以把握的。公元前1400年，住在多瑙河上游的凯尔特人就开始逐渐吞并周围的部落，扩大自身势力。全盛期凯尔特人的势力东到黑海、西到伊比利亚半岛，吞并众多部落的同时，也吸收了被征服者的文化。因此与其将“凯尔特人”视为单一民族，不妨将其当成同样具备“凯尔特文明”的多民族联合体会来得更为恰当。

凯尔特文明可分为大陆凯尔特和岛屿凯尔特两大主体，大陆凯尔特覆盖欧洲大陆，岛屿凯尔特则跨越海峡抵达不列颠岛和爱尔兰发展壮大。大陆凯尔特被后来的罗马人征服，不列颠岛也受到罗马的攻击。罗马征服凯尔特人以后采取了宽容的统治态度，允许凯尔特人自治，但当时已经落后的凯尔特人难免会受到罗马先进文明的影响，只有岛屿凯尔特人中的爱尔兰区域免于罗马统辖，传承了相对而言最接近原形的凯尔特文化。如今，凯尔特神话的资料也大部分来自爱尔兰。

英雄的舞台——爱尔兰神话

凯尔特文明因时代和地域的不同呈现多种差异化，凯尔特神话同样如此。虽然各地的凯尔特人都承认功能相同的神明和名字，但担当各故事主人公的神明选择却大相径庭，这些故事的主人公通常是部落祖先被神化后的产物。凯尔特各部落的独立心相当强，部落之间的对立比比皆是。每个部落的王会借助一些奇妙乃至无聊的理由掀起战火，部落祖先对应英雄的强大程度与部落的荣耀紧密相连，被夸大也就可以理解了。

库夫林是爱尔兰北部阿尔斯特王国的英雄，在与西南的康诺特王国的战争里扮演至关重要的角色。库夫林被设定为爱尔兰神话中太阳神鲁格的儿子，手持斯卡哈女神赐予的魔枪，理应是天之骄子的他却陆续杀死挚友和儿子，最终连自己都被魔枪刺死。这种不符合英雄设定的残忍事迹，折射出以历史事件为蓝本的真实感。迄今为止，《女神转生》FANS了解到的凯尔特神话都以库夫林为中心，而《真4F》中的达格达又是何许人也？

爱尔兰神话中，女神达努的孩子们被称作“达那神族”。达格达是达那神族的最高神，娶母亲达努为妻。他是丰收之神，也司掌死亡与再生，《真4F》主人公在游戏里被达格达复活也是沿用了神话设定。在以英雄为主体的爱尔兰神话里，达格达虽贵为最高神却没有多少神话事迹，非但如此，他还在与巨人族的战斗中负伤，退居二线。接替神王之位并最终战胜巨人的是他的兄弟努阿达，丰收神的特性则被女儿布丽奇特继承。如此来看，达格达堪称一位悲惨的最高神，《真4F》中也针对其事迹予以二次创作，将其描写为卧薪尝胆、重夺昔日荣光的野心家。



奎师那与印度神话

最发达的多神教体系

根据2011年的统计，印度本土的印度教信徒占79.8%，伊斯兰教徒占14.2%、基督教徒2.3%、锡克教徒1.7%、佛教徒0.7%、耆那教0.4%，印度教徒的人数比例堪称压倒性。印度神话的毗湿奴和湿婆一直在“《女神转生》系列”中身居高位，也是印度教中的三大柱神，不仅如此，他们的伴侣拉玛施蜜和帕尔瓦蒂也拥有完整的神格和各自的信仰，断然不是丈夫的附庸。其他多神教的代表如希腊、北欧、凯尔特等，如今已渐渐丧失其现世的宗教意义，而多神教体系的印度教从印度河文明开始发源至今，仍保持着高度的宗教功能和哲学意义。

印度神话的诞生

中国人对印度宗教的第一印象多来自《西游记》，西牛贺洲的天竺国是如来佛的大本营。天竺即印度，佛教的发祥地，然而佛教在印度的没落已是不争的事实。回顾印度宗教界的动荡历史，最早可追溯到公元前3000年的印度河文明，该文明恰如其名，在印度河流域（现巴基斯坦地区）一度缔造了伟大的时代，留下哈拉帕、摩亨佐达罗等古代都市遗迹，然而当时的文字至今未被完美破译，印度河文明的全貌仍笼罩在迷雾中。

大约在公元前7000年的新石器时代，印度就产生了农耕和畜牧的原始群居部落。那时已经出现使用活物供品的宗教仪式，留下的遗迹可考古出火焰祭祀的痕迹，也有让人联想到后世湿婆信仰的林伽雕像。陶制的女神像被视为印度教中七母神的原型，七母神分别是梵天、湿婆、毗湿奴、因陀罗等重要男性神的妻子。

印度河文明从公元前1500年左右开始衰亡，原因可能是气候变化，也有可能是雅利安人的入侵，但不管怎样，印度河文明衰退后，雅利安人确实取代成为同地域的新一轮主要住民，他们所信奉的婆罗门教是后来印度教的原型。婆罗门教的暴风雨神鲁陀罗、雷神因陀罗、火神阿耆尼、风神伐楼那是当时重要的主神，对直观能感知到的自然力量的崇拜可见一斑。

婆罗门教的圣典是以《梨俱吠陀》为首的吠陀文献群（又称吠陀经、韦陀经），该文献群充斥着奉献给诸神的散文诗赞歌，并记录了大量的祭祀仪式和祝词。吠陀经从公元前1200年前后开始编纂，到公元前800年，又出现了一批注释吠陀经的《奥义书》，同样也被纳入圣典，印度神话此时已颇具雏形。公元前2世纪开始编纂的《摩奴法典》对婆罗门教的各种法律和神话加以提炼，此时正好受到希腊和伊特鲁里亚等欧洲文明的影响，创世神话整理成型，神话体系的框架基本完成。



“叛逆之子”佛教

婆罗门教时代盛行的途中，佛教不期然地诞生了。乔达摩·悉达多（也就是后来的释迦牟尼）对婆罗门教规定的种姓制度抱有质疑，倡导应当无视身分差别地拯救众生。佛教从公元前500年诞生，在孔雀王朝阿育王的大力推行下逐渐占据上风，从此直到公元7世纪左右，婆罗门教的影响力一度被佛教和耆那教盖过。然而6世纪匈奴入侵致使笈多王朝覆灭，印度进入日本战国式的小国割据时代，佛教至此走向衰落。《西游记》故事原型“玄奘取经”的西天之旅，正好发生在佛教衰落的公元629～645年。

继承婆罗门教的印度教，特别是以毗湿奴信仰为中心的新宗教此时兴起。受到基督教的影响，吠陀文献、《摩奴法典》等古圣典地位下降，将毗湿奴视为惟一真神的一神教化思想逐渐形成。印度著名长篇叙事诗《摩诃婆罗多》、《罗摩衍那》被印度教视为新的圣典，尤其是《摩诃婆罗多》的节选《薄伽梵歌》更是成为后世印度教最为重要的典籍，地位堪比圣经。

《薄伽梵歌》中登场的奎师那是阿尔诸那王子的战车驾驭者兼信仰导师，向阿尔诸那宣讲毗湿奴信仰，强调奎师那与毗湿奴是同一存在，都是宇宙的最高人格首神。实际上，奎师那有真实的历史原型，即宗教改革的新兴势力薄伽梵派的族长。随着薄伽梵派势力的日益扩大，以族长为原型的奎师那也被视为毗湿奴的化身之一。不仅如此，新兴印度教还将历史上的众多知名英雄都吸收为毗湿奴的化身——《罗摩衍那》的主人公罗摩王子、半人半狮的尼尔星哈，就连佛教之祖释迦牟尼也成为毗湿奴第九化身，体现出印度教意欲吞并佛教的野心。

从婆罗门教时期人气高于毗湿奴的湿婆神，也和梵天一同跟毗湿奴一体化，与基督教的“三位一体”概念非常相似。当然，湿婆信仰并没有像因陀罗、梵天以及佛教一样没落，湿婆派一直维持着强大的势力，就连湿婆之子象头神加内什也成为独立的强大信仰对象。此外，女神信仰兴起、伊斯兰教一度支配印度等事件，都令印度教内的信仰趋势左右摇摆。《真4F》中的奎师那就会针对这一系列事件，表达自己的看法。



恶魔撒旦与神秘主义



何为神秘主义



宗教及其周边地带，存在着一类被称为“神秘主义者”的人群。很难一概而论地对这类人下明确的定义，但从宗教诞生之时起，神秘主义者就一直存在着。历史上好几位被称为“圣女”的女性即可列入该人群，如12世纪德国的希德嘉·冯·宾根，据说是受到神的启示而著书作曲；16世纪西班牙的修道院改革者“耶稣的特蕾莎”，倡导“与神合而为一”。以上两人都是虔诚的基督教徒，具有很高的知识修养，她们借助幻觉或者内心的自省成功与上帝相遇，直接受到上帝的启示。这一类神秘主义者，定义为“发生与神接触的神秘经验的人”。

此外，还有一群人试图在学术与逻辑上追求神的神秘性，这类经常被称作神学家或哲学家。犹太教的神秘思想“卡巴拉”、伴随基督教思想不断发展的“诺斯替主义”、伊斯兰教的神秘思想“苏菲主义”等等，构筑起这类神秘思想的人自身并没有经历神秘体验，却在理性思考的基础上也成为另一类神秘主义者。

以上两类神秘主义者都企图靠近“神”，虽然他们的目的各不相同——有的想追求神的本质，有的想与神合一，有的想获得神力，但追求神秘事物的姿态却是一致的。除去衍生自一神教的神秘主义外，佛教密宗种种匪夷所思的修行，现代依靠药物注射企图获得灵性体验，进一步拓展了神秘主义的覆盖人群。

撒旦与神秘体验的性暗示

回顾上文所说的圣女，“与神合而为一”的说法多少有些性暗示的意味。修女为了与上帝结婚，必须终身保持纯洁，其实教义上并没有强制规定，但还是约定俗成地促成了性暗示的倾向。实际上，宣称自己与神有着神秘体验的修女们，也会自觉到性关系的内容。前文提到的知名圣女“耶稣的特蕾莎”在自传里就记录到，对神的爱引领自己与神合而为一，被“宗教的恍惚”与“欢喜”所包围，达到忘我状态。尽管没有描写得那么露骨，不过反映出的狂喜状态是毋庸置疑的。

这种性暗示的神秘体验有其历史背景，中世纪的修道院将禁欲作为修行的严苛一环，破戒的男女都会受到严厉惩罚。但饮食男女，被自律和惩罚压抑的欲求成为“神秘主义”的土壤。一种情况是压抑欲望导致的幻觉或梦境；另一种情况是神经极度衰弱下，在恍惚之间被自称神之使者的不良之辈染指，而误以为经历了神秘体验。

由此可联想到基督教神话里专门袭击睡眠女性并致其怀孕的梦淫妖Incubus，以及袭击睡眠男性榨干其精气的女淫妖Succubus，但这两种妖怪只会针对等级较低的修道者下手，而据说对那些高阶女性僧侣图以不轨的，正是恶魔撒旦本人。

“撒旦”这个名词从犹太教的《旧约圣经》便已登场，但当时并不特指某个具体恶魔，而是“阻碍神或信徒的一类存在”。Satan在伊斯兰神话里音变为“shaytan”，最初作为天使登场，但因为蔑视人类而遭到真主贬谪，成为专门诱惑人类的恶魔之王。神秘思想苏非派对撒旦的评价是“并非对神的反逆，反而体现了对神的绝对忠诚”，即便在圣经里，也经常能看到撒旦并不是单纯作为“神的敌对者”这一简单身分的蛛丝马迹。

基督教确立了撒旦作为堕天使的形象，并认为伊甸园诱惑夏娃吞下禁果的蛇是撒旦的化身。将撒旦与路西法同一化后更是诞生了许多经典故事，如但丁的《神曲》、约翰·弥尔顿的《失乐园》，成为全世界范围内人气最高的恶魔，没有之一。

以诺斯替主义为首的基督教神秘主义者对“撒旦=路西法”这一事实抱持着浓厚兴趣，给出纷繁复杂的解释。比如蛇诱惑人类吃下禁果，实际是赐予智慧，这与希腊神话中的赫尔墨斯、普罗米修斯等伟大神话人物相当，堪称至高善举；更有甚者认为致使夏娃怀孕的正是撒旦，他是所有人类的原始祖先。“令夏娃怀孕的撒旦”这一概念，又与赋予“圣女”以神秘体验的“伪神”相通。女性神秘主义者一方面毫不怀疑地认为自己是名副其实的“神的新娘”，但另一方面又时刻警惕撒旦会像诱惑夏娃一样来诱惑自己，将自己变为恶魔爪下的淫妇，该设定给撒旦再添一分禁忌的魅力。

上帝为何创造出撒旦？

多神教的世界观包含了性格复杂的诸多神明，善神与恶神的二元对立也极为正常，但是在一神教的世界观中，惟一的真神创造了世界的一切，连恶魔也不例外，由此就诞生了“神为何要创造恶魔”这一根本性问题。如果只是为了考验人类，那么神相对于恶魔的优势地位就显而易见，二者之间的对立严重缺乏平衡。眼睁睁看着人类被恶魔蹂躏而不予任何行动，又让神被贴上了“无情”的标签。也有观点认为恶魔不过是神的一部分独立后的产物，这又面临“神竟然包含邪恶的部分，那么一切的元凶就是神”这一难题，不能阻止恶魔从自身独立的神又何德何能敢自称“全能”呢？

对于以上问题，一神教的导师们试图以各种解释来打消人们的疑虑，但并没有一个具备真正的说服力，许多神秘思想正是在该疑问的刺激下诞生的——一旦深刻了解宗教，就会有人心生疑念，发掘出教义中的矛盾点，大肆鞭笞其他信徒。神秘主义思想家必须从思辨与逻辑上打消自身猜疑，他们熟读教派圣典的每一处文字，试图寻找答案。无法直接找到答案时，也尽量从圣典里牵强附会，脑洞出解决方案。这些解决方案以“寓言”的形式展现，寓言内容如果太具独创性乃至与教义违背，就会被打成“异端”，受到主流社会排斥。不幸的是，现实中大部分的神秘思想都属于异端范畴。

举例来说，诺斯替主义认为创造物质世界的只是造物主Demiurge，而非“惟一神”。真正的惟一神身居高位宇宙，祂向低位的现实世界流出的些许神性形成Demiurge，后者误认为自己就是惟一神而自称“耶和华”，创造出棘手问题不断的不完整世界。该观点的确构筑起更为宏大的有趣世界观，但滋生出的核心问题就是“一神教信仰的上帝竟然只是伪神”！这足以颠覆宗教根基的思想当然不会被主流教团认同，于是“低级物质世界造物主Demiurge”的黑锅又被撒旦扛上了。

以上就是“邪神Demiurge”的诞生过程，前作《真・女神转生Ⅳ》中路西法委托的挑战任务中就有作为BOSS登场的Demiurge。在“《女神转生》系列”里，路西法和撒旦则被视为完全分离的两个角色。路西法是混沌的领军人物，撒旦则站在秩序阵营，二者形成对立。撒旦作为神的特工在暗处活动，告发人类的恶行，地位甚至超过普通的四大炽天使。



美杜莎与希腊神话

比古人更古的希腊神话

希腊神话在世界范围都享有极高知名度，宙斯、阿波罗、雅典娜等著名神祇，“特洛伊木马”的经典战役“特洛伊战争”，英雄赫拉克勒斯、珀尔修斯的荣耀事迹，至今仍在纸面、电影、动漫、游戏等主流媒体上广泛流传。令人联想到神话时代的帕特农神殿作为希腊遗迹群的代表建筑，在古代就是罗马人的憧憬对象，是堪比埃及金字塔的知名世界遗产。

希腊神话的形成时间和缔造者都不可考，从古代开始就备受重视的希腊神话故事，当属荷马的两大叙事诗《伊利亚特》和《奥德赛》。荷马是公元前8世纪左右的吟唱诗人，他在神殿的各种仪式上郎朗唱述神话和历史的著名事件。由于当时还没有用文字记录诗歌原文的习惯，诗人必须有庞大的知识储备和即兴表演能力。

由荷马创作的两大叙事诗代代传承，在公元前6世纪由腓尼基文字被转述为希腊语，以希腊文记录成册。但追根溯源，荷马并不是《伊利亚特》和《奥德赛》的创作鼻祖，这两个故事应该形成于更早时期，只不过荷马史诗是对其加工得最具文采和艺术性的一版。

在很长一段时间，叙事诗的内容被认为只是纯粹的虚构，但19世纪的考古学家施里曼发现了特洛伊战争的历史遗迹，使得希腊神话具有了强烈的历史意义。希腊巴尔干半岛东侧的特洛伊遗迹现属土耳其共和国境内，这块土地是荷马的故乡，旧称“伊利沃特”，这可能也是《伊利亚特》叙事诗的名称由来。遗迹的考古资料显示，特洛伊战争发生在公元前13世纪，比荷马生活的年代早了5个世纪。

我们今天看到的《伊利亚特》和《奥德赛》定本大约完成于公元前2世纪，古马其顿王国的著名亚历山大大帝征服了埃及，亚历山大大帝死后，其部下普特雷玛奥斯就任埃及法老，在埃及第二大城市亚历山大设立大图书馆，该图书馆从世界各地搜罗大量书本，抄写为纸草文书，其中就有以《伊利亚特》为代表的希腊神话作品。此时，已经有人怀疑《伊利亚特》和《奥德赛》作者的真实性。在一些传说里，荷马自身就变成了神话里的登场角色，是否真有荷马这个人存在也变成历史谜团。两大叙事诗在600年间被太多的后人添枝加叶，也有人试图从中分析出荷马时代的原文。



古代希腊的迈锡尼文明在公元前12世纪消亡，之前使用的文字彻底失传，直到腓尼基文字形成前，中间历史的记录都完全断档，这在考古学界被称作“古希腊的黑暗时代”。

诸神故事到英雄故事的转变

特洛伊战争已被证实发生在公元前十多世纪，那么希腊神话的诸神（或其原型人物）是不是应该也生活在那个年代呢？

《伊利亚特》描写的特洛伊战争多少包含了史实成分，并非纯粹的神话虚构。作为战争双方的希腊军和特洛伊军都被描写为典型的人类社会模式，希腊军总帅阿伽门农是迈锡尼王，其弟弟斯巴达王墨涅拉奥斯的妻子海伦被特洛伊王子帕里斯掳走，为了报复帕里斯而掀起这场大战。故事中牵连了希腊神话的各路神仙，使得特洛伊战争并非简单的人类两军冲突，神话中的英雄扮演了至关重要的角色。其中最有名的是不死之身阿基里斯，他惟一的弱点在脚踝上，最终被帕里斯射中脚踝身亡。阿基里斯是普提亚国王佩琉斯与海洋女神忒提斯的儿子，具有母亲的半神血统，不仅如此，父亲佩琉斯的曾祖父也是那个赫赫有名的宙斯。在这个意义上，帕里斯往上六代的祖先也是宙斯，同样可被称作半神的英雄。不过像宙斯这样花花肠子的神明毕竟只有一个，与其发生关系的女神和人类女性不计其数，子子孙孙无穷尽也，希腊周边城市国家的国王基本都是其子嗣，这也导致该血统变得稀松平常，不那么值钱了。对立方的阿伽门农和墨涅拉奥斯，则是以牛头怪物米诺陶为先祖，也有接近神的血统。

奥林匹斯诸神并没有直接参与战争，基于这点，特洛伊战争说到底还是人类的自娱自乐。不仅是希腊，世界各地都有将国家领导人、王族或特定领域的活跃人士视为“神的后裔”的习惯。继承神明血统的英雄物语同样也是神话的一种，这样能让故事的原型人物借助神的威严，巩固自身的特殊地位。古埃及的法老便宣扬神我一体，

让民众臣服；日本天皇家族尊天照大神为祖先；就连我国的虚构国民超级英雄孙悟空，往前倒腾也可追溯到女娲。英雄神话的盛行，需要以原型神话已获得广泛信仰为前提，谁也不会找一个默默无闻的冷门神明当自己祖先，否则根本达不到服众目的。这点在希腊神话里也一样，英雄传说的形成必须建立在奥林匹斯诸神已获得广泛信仰的基石之上。

在“希腊”这个地名确立之前，希腊地域根据地理的不同信奉不同的神明，这从神殿的分布就能看出端倪。希腊的宗教中心德尔斐建有阿波罗神殿，被称为“思璧莲娜”的巫女们在这里传达神的旨意；最具实力的城市国家雅典，就以雅典娜命名。事实上，奥林匹斯十二大神各自都被某些民族视为主神，神话里的英雄是国王的祖先被添油加醋后神化出的半史实半神话角色，如著名英雄赫拉克勒斯，就被亚历山大大帝的古马其顿王国王族视为正牌祖先，以彰显自己国家的天生正当性。



地母神美杜莎

美杜莎是希腊神话的知名蛇发女妖，被英雄珀尔修斯打倒。珀尔修斯的故事在希腊神话的英雄传说里尤为耀眼，与美杜莎的战斗、救出被囚禁的公主安德洛墨妲并结婚，这些桥段都很具娱乐价值。珀尔修斯的故事在古代就被大量改编为绘画和戏剧，直到现代还有电影《泰坦之战》以此为素材，作为游戏参考蓝本的例子更数不胜数，毕竟珀尔修斯的故事本身就非常有“游戏性”。

珀尔修斯是宙斯与凡间美女的孩子，其出生就很戏剧化。阿尔戈斯王受到神的启示，得知自己会死于未来的外孙之手，于是提前囚禁女儿达娜埃，以防止她生育。宙斯化作黄金雨靠近达娜埃，致其怀孕。

珀尔修斯出生后就和母亲一起被装在箱子里放逐，一直漂流到塞里福斯岛。岛上的领主垂涎达娜埃的美貌，珀尔修斯这个拖油瓶自然就非常碍事了。他故意刁难珀尔修斯，让他去讨伐能用眼神将人变成石头的可怕怪物美杜莎。在雅典娜的帮助下，珀尔修斯找到老婆婆三姐妹格赖埃，获得讨伐美杜莎的必要道具——柔韧的剑、会飞的鞋、隐身帽以及装美杜莎头颅的袋子，最后又获得雅典娜赐予的神盾，最后打败美杜莎。

在这个故事里，美杜莎扮演的是完全的恶角，本应生长头发的地方爬满毒蛇，身体也像蛇一般蜿蜒卷曲，是个可怕的怪物。其实美杜莎还有两个姐姐，也生得面目可憎，三姐妹合称“高贡”。珀尔修斯冒险途中寻访的格赖埃三姐妹也是高贡，都是海神兄妹福尔库斯和凯特的女儿。福耳库斯和凯特，又是大地化身地母神盖亚和海神化身蓬托斯的孩子，这两位神祇繁衍出的后代几乎都是怪物。

除了怪物，盖亚当然也孕育过大量正牌神明。她孤雌繁殖了乌拉诺斯和蓬托斯，之后又跟儿子乌拉诺斯交配，生下十二个泰坦巨神、三个独眼巨人和三个百臂巨神。乌拉诺斯系的子孙成为后来的奥林匹斯诸神，蓬托斯的子孙则化为各种怪物。神话意义上的怪物，可视为山川等自然景观、损害人类生活的自然现象以及直接代表危险动物的象征，“世间万物都由地母孕育”——这就是地母神信仰的源头。特别是美索不达米亚文明下的苏美尔和巴比伦文明，随处可见地母神崇拜的痕迹，世界各地粘土制作的女神像均植根于这一最原始的信仰。希腊神话在漫长的历史中发展出独特的世界观，但其原型部分是深受美索不达米亚文明影响的。

在古希腊文明形成前，美杜莎就是当地某处备受信仰的地母神，希腊人到达这片土地后将其妖魔化成怪物形象，该说法在如今已经相当站得住脚。在“盖亚×蓬托斯”的子孙系统里，还有其他同样被妖魔化的古神。美杜莎强烈的地母神属性，使得其被珀尔修斯打倒后，从血液里诞生了长有翅膀的天马珀伽索斯（没错，就是星矢那个）。美杜莎作为海神波塞冬的情妇，临死时已经孕育了珀伽索斯和克律萨俄耳两个子嗣。千万不要以为波塞冬口味重，美杜莎的本来面貌并不比宙斯染指的那些女神差，可以说也是个绝色美女，她的美貌遭到雅典娜的嫉妒，又正好逮到她与波塞冬在雅典娜神殿苟且，这才被变成怪物。

小结一下，希腊的原始地母神被强制变成怪物，再遭到奥林匹斯子孙的英雄们屠戮，这就是美杜莎故事的悲剧真相，这也是被神话反映出的历史的有趣之处。在“《女神转生》系列”中，美杜莎只在FC时代、《旧约・女神转生》以及《真・女神转生Ⅳ》登场，命运也像神话中描写的那样，是被主人公碾过去的BOSS角色。《真4F》里正好可以借助多神教势力卷土重来，尽管跟系列里的那些强力大神不在一个实力档次，但玩家如果能在与其对峙时联想到以上神话和历史背景，或许会感触到面目可憎以外的东西。



弥勒与佛教的普度思想

死后获得救赎的佛教生死观

提到佛教，其象征性的概念无疑是“轮回”。根据生前的行为业报，人死后会以不同的形态再度转生。轮回的思想在东亚深入人心，不光是佛教徒，就连平头百姓中也有大量信仰者，“下辈子当牛做马也会报答你”是我们经常在国产影视剧里听到的台词。

生前的行为决定下一世的转生对象，这是佛教在印度诞生之前，婆罗门教就有的古老思想。生前的行为被称为“业”，婆罗门教认为，业决定人转生后属于哪个种姓（婆罗门、刹帝利、吠舍、首陀罗等），但不管怎么样，早期婆罗门教的转生概念还仅限于“人”这一种族之内。佛教的转生就更加复杂了，你很难保证自己下辈子还能当人，只有积德行善来世才能再度当人。可是，转生成为人一定是好事吗？这就是轮回思想的妙处所在。

深受婆罗门教影响的佛教在“轮回”上与前者有诸多共通之处，但佛教的宗教目标是超脱轮回之外，抵达涅槃之境，与菩萨乃至诸佛一样大彻大悟。那些转生为人类的生灵，不可避免地要背负“杀生”等恶业（现实中绝不会存在严格意义上不杀生的人），只有通过修行和积累功德，才能从轮回的死循环里彻底解脱，这便是佛教和后来印度教的基本理念。

婆罗门教提倡的解脱有极高门槛，不仅需要“苦修”，像首陀罗这样的低级种姓根本就不配有解脱的机会。佛陀却宣称“万物都能获得解脱”，相比之下，尽管两个宗教有相似的根干，佛陀却把更为广大的民众纳入救赎对象，可谓一场接地气的宗教改革。乔达摩・悉达多经历了种种苦修和深度冥想，开悟后成佛，“成佛”就等同于“解脱”。在佛陀创立的原始佛教，修行和冥想是解脱的必要手段。

随着佛教分化出不同的教宗，为了获得更多信徒，解脱之道也发生了许多变化。对于一般民众而言，苦修和冥想的步骤最好可以省略，正所谓“懒人不努力，愚者盼巅峰”，一些希望拓展信徒的教派开始从佛教经书里寻找轻松解脱的可能性，这就是后世影响力最大的大乘佛教。

大乘佛教教导人们“念经”这一单纯的举动就能成佛，心诚则灵，每天口念几万遍阿弥陀佛，死后就会由菩萨和佛来超度你。这一思想由于门槛极低而获得广泛人气，令佛教成为世界性的大宗教。中国和日本都是大乘佛教的重要根据地，而最接近佛陀本来思想的小乘佛教则在东南亚一带盛行。

56亿7000万年后普度万物的未来佛弥勒

弥勒菩萨是佛教普度思想的最终兵器，祂会在56亿7000万年后降临世间，普度那些之前尚未受到菩萨和如来救赎的生灵，所有灵魂都会在那一刻全部成佛。弥勒在印度写作“Maitreya”，该名字可追溯到古神“密特拉”（或“密斯拉”）。密特拉是印度和波斯从上古时期就信仰的神祇，婆罗门教圣典《梨俱吠陀》、波斯拜火教《阿维斯陀经》对祂都有相关记述。密特拉被视为善良神祇的中心，名字包含“契约”和“朋友”的含义，在印度和波斯以外地区也受到广泛信仰。值得玩味的是，“契约之神”这一名称也跟犹太教的上帝有共通之处。密特拉信仰在公元前后发展成强有力的宗教势力，密特拉教在罗马也跟当时的基督教一度争夺信徒。

宣称“普度万物”的密特拉教将上帝的信徒也纳入救赎对象，这对扩大教众无疑有极大益处。相比之下，犹太教信奉的上帝只拯救犹太人，耶稣正是将此救赎对象扩展至所有人的宗教改革者。从这个意义上说，耶稣与佛陀拥有近似的立场。基督教的一些派系也宣扬“口诵阿门即可获救”，这又跟大乘佛教有异曲同工之妙。

信仰上帝的亚拉伯罕诸教没有“轮回”思想，人死后要么上天堂，要么下地狱，但有些生命死后并不直接前往天堂，也不堕入地狱，而是处于某种沉睡状态，等待外力救赎——这就到《天启默示录》登场的时候了。《默示录》称，世界末日将会爆发一场上帝与恶魔的最终决战，决战终了后，死去的忠实信徒会在上帝的救赎下全部复活，一起构筑全新的乐园般的世界。基督教的《天启默示录》和大乘佛教的弥勒菩萨，在历史上的形成时间节点大致相同，考察二者的相似与不同点，也正是宗教爱好者的乐趣所在。



拯救全人类还是只拯救一部分



弥勒到底何时降临？56亿7000万年只是其中的说法之一，也有佛经称“当人类寿命到达8万岁时”是弥勒的降临时刻，无论如何，这两种说法显示的条件都在漫长到难以想象的未来。还有一些教派为了聚敛教众，更宣称弥勒的降临也许就在明天，也许尚在未来。

从最早“只拯救自己子民的神”（犹太教上帝），到后来“拯救一切人类的神”（佛教弥勒菩萨），这两个概念都逐渐失去发展前景。毕竟，比起死后才能获得拯救的神，人们更追求立刻获得救赎的“现世利益”。现行的许多宗教都在对古老经典深度挖掘，宣扬“只要祈祷，今生也可获救”，显然这种奇迹是不会发生的，不过只要信徒相信“总有一天会发生”，这些教派就能抓住人心对现世利益的渴求而拥有广大市场。

奥丁与日耳曼众神

罗马与日耳曼

所谓的“北欧神话”，是曾经在欧洲广大地域备受信仰的神话体系之一。活跃在公元前1世纪的尤利乌斯·凯撒，其古罗马共和国囊括了包括欧洲部分领土在内的地中海沿岸，凯撒的《高卢战记》里详细记述了敌对方高卢人和日耳曼人的风俗见闻，其中也包括了他们的宗教信仰。

前文已经说过，高卢人严格上算凯尔特人的一部分，《高卢战记》中记述高卢人最信奉墨丘利，其次是阿波罗、玛鲁斯、朱庇特和密涅瓦。然而该记述已经把高卢人崇拜的诸神置换为罗马神名字，其原名无从知晓。关于日耳曼人的记述更加简单，只有“与高卢人大相径庭”以及“他们只崇拜肉眼可见并从之获得恩惠的对象，即将太阳、月亮和火作为神灵崇拜”。《高卢战记》之后，古罗马历史学家塔西佗在《日耳曼尼亚记》里详细记录了日耳曼人的宗教，认为日耳曼人最崇拜的神也是墨丘利，这个墨丘利即对应北欧神话的主神奥丁。



以上两部著作是古罗马对北欧神话的最古老记录，但其真实性自古就受到怀疑。对于当时的罗马而言，高卢人和日耳曼人都被视作蛮族，掺杂了偏见和先入为主印象的不公正记录在书里比比皆是，内容上也经常出现地名与部落名匹配错误的情况。

话说回来，“日耳曼人”这个名词指代的对象就较为暧昧。现今的德意志和波兰区域一度在历史上被称作“日耳曼尼亚”，生活在这片土地上的自然就是日耳曼人。但不巧的是，这块土地上还生活着凯尔特人和斯拉夫人，让《高卢战记》的记录者不免陷入凌乱。鉴于这些原因，古罗马文献对高卢人和日耳曼人的记载，无论是历史还是神话都可信度不高，不过可以确定的是，高卢人的宗教构造以祭司为中心，以及包括高卢人、日耳曼人在内的非罗马人，都信奉了在一定程度上拥有共通基盘的宗教。

“日耳曼众神”广义上泛指这块广大地域上种种受到信奉的诸多神明，其中保存最好的一支就是北欧神话。高卢人和日耳曼人的对立并不妨碍文化上的互相辐射，二者语言都隶属印欧语系，受到东方神话和希腊神话的影响，可谓近亲。高卢人以祭司为宗教核心的身分制度又与印度以婆罗门为顶点的种姓制度极为相似，高卢人与日耳曼人的对立关系，与印度和希腊的对立关系如出一辙。

被抹消的日耳曼诸神

共和国时代的罗马对异国神明采取了相对包容的态度，本土上矗立着崇拜希腊、埃及、印度等各地大神的神殿。前文所说弥勒菩萨的原形密特拉，在罗马同样拥有很多信徒。日耳曼的主神奥丁，也与罗马的墨丘利等同化——罗马将星期三视为“墨丘利日”，继承罗马传统的英语文化圈至今将星期三称作“Wedenesday”，这个单词的另一层意思恰好是“奥丁日”。

罗马迎来从共和国向帝国转变的新纪元时，其管辖的犹太人地区诞生了耶稣基督。虽然耶稣出于各种原因最终被处以磔刑，但此时的罗马



政府并没有刻意打压犹太教以及基督教的意思。《新约圣经》大力推行了“上帝只拯救犹太人”到“上帝拯救所有人”的激进宗教改革，犹太宗教机关视耶稣为眼中钉肉中刺。经过宗教审判，耶稣被打上“对罗马极具威胁的危险人物”这一政治烙印，这才被罗马当局处刑。

随着原始基督教的进一步壮大，以暴君尼禄为首的罗马皇帝开始打压基督教，其中原因是罗马皇帝视自己为神，将自身放在与多神教诸神平齐的地位上，但基督教只承认上帝是惟一真神，自然不受皇帝待见。该情况一直持续到4世纪的皇帝康斯坦丁一世，当时的罗马帝国一分为四，康斯坦丁是高卢和日耳曼尼亚地区的统治者。康斯坦丁解禁了从尼禄时代开始被打压250年的基督教，自己也成为基督教徒，拉拢基督教派，最终打败其他三个皇帝，再度统一罗马。此外，帝国的首都也从原先多神教体系发达的罗马迁移到君士坦丁堡（今天的伊斯坦布尔地区），为东罗马帝国打下基础。4世纪末，狄奥多西一世拥立基督教为罗马国教，此后的东罗马帝国就成为奉基督教为正统的“拜占庭帝国”。

之后，基督教分裂成西罗马的天主教和东罗马的东正教这两大分支，其余的细碎小宗派更数不胜数。基督教的传教士不遗余力地把教义从罗马带到欧洲全域，对于高卢和日耳曼这些多神教文化根深蒂固的地区，聪明的基督教传教士并没有强硬地将当地信仰打为邪教，而是根据当地的女神信仰引导人们去信奉圣母玛利亚。这一策略实施得极为成功，欧洲几乎所有地区都被基督教同化，一些古老的多神教甚至直接断代绝迹。

挪威、瑞士、冰岛等地区的基督教化进程相对迟缓，这也是北欧神话得以留存至今并且没有失去其宗教内涵的理由。凯尔特神话的留存，也归功于不列颠岛没有完全纳入罗马的管辖。

战神与法师的双重身分

《高卢战记》中记录的日耳曼人非常好战，并总结是因为他们经常从事狩猎与战争活动，这在古代社会司空见惯。古日耳曼人不喜定居，通过四处征战来获得居所和食物，如果我们仔细分析奥丁的神格，就会发现祂与日耳曼民族的特质非常吻合。奥丁拥有很多神力，其中之一就是“瞬间移动”，无论多远距离都可瞬间到达。祂还会变成各种生物，如化为飞鸟翱翔天际；奥丁还有改变天气和风向的能力，经常带着名为“斯基德普拉特尼”的折叠式便携魔法船四海遨游。我们不难发现，这些便于移动的能力对于游牧的日耳曼人来说无疑是最值得憧憬的神力。

奥丁同时也是智慧之神，不仅会使用各种魔法，更发现了如尼文（rune）。如尼文的形成时间晚于埃及与纸草文字和欧洲圈腓尼基文字，该文字在北欧地区的文明地位举足轻重，后世将其与奥丁挂钩无疑能增强奥丁的神性。无独有偶，希腊神话中传授人类文字的是赫尔墨斯，赫尔墨斯在罗马与墨丘利、奥丁被视为同一神格。

再者是奥丁的战神属性，祂手持强大的冈尼尔之枪却很少直接战斗，一般只使用魔法援助己方军队作战，被尊崇为战士的守护神。表现英勇的战士死后有前往奥丁的福地“瓦尔哈拉”的资格，包括奥丁女儿在内的瓦尔基里女神被派往战场，引领那些有资格的灵魂。前往瓦尔哈拉的战士被称作“英灵”，他们在瓦尔哈拉享受着至高的盛宴，进行战斗训练，一同等待最终战争“诸神的黄昏”的降临，另一个知名RPG《女神侧身像》就完全套用了此背景。



“死后也要战斗”这一特质，以今天的视点看似乎更像“地狱”。奥丁在性格上的确包含了一些冥界神的特指，但瓦尔哈拉与其他神话里描写的冥界大相径庭，毕竟我们不能忽视美貌的瓦尔基里女神每天都尽心服侍着这些英灵战士，这是乐园或天堂才有的待遇。从历史角度看，宣扬神话里的“瓦尔哈拉”，可以鼓励战士英勇赴死。受到战神奥丁的加持、又有瓦尔哈拉酒池肉林的诱惑，日耳曼战士给世间留下骁勇善战的印象，不少“狂战士”的传说也是对日耳曼人“勇猛”一面的歌颂。德国古典音乐大师威尔海姆·理查德·瓦格纳创作的歌剧《尼伯龙根指环》，其主人公英雄齐格飞也与奥丁有深厚关联。北欧神话中的英雄故事虽然结局都不一定描写他们前往瓦尔哈拉，但基本上最后都化成英灵。

奥丁具有难以统计的神力和纷繁复杂的神格，本文难以一言道尽。作为“《女神转生》系列”中的常客，奥丁在前作《真·女神转生Ⅳ》的挑战任务登场，由老人变为凛然战神的姿态尤其叫人难忘，作为多神教的重要神祇，奥丁在《真4F》的表现无疑更耐人寻味。



少名毗古那与大和政权

大国主与少名毗古那

这次重点说明的少名毗古那是日本的重要神灵之一，祂作为大国主的搭档在神话中登场。传说少名毗古那辗转日本各地传播水稻种植技术，知识丰富却身材矮小，被视为一寸法师的原型，是个耐人寻味的角色。日本漫画《大国主》中的少名毗古那被设定为伊邪那岐和伊邪那美的第一个孩子，尽管是成年人却保持了孩童的身材，硕大的头颅彰显其学识渊博。由于体能羸弱，需要在大国主的背负才能搭乘芦苇船到达出云之滨。

大国主和少名毗古那的建国故事在《故事记》和《日本书纪》里并没有详细记录，但在某些地方风土记中却记录了他们共同旅行的种种事迹。据《伊豆国风土记》和《伊予国风土记》的记载，箱根和道后两大著名温泉即可追溯到二神。二者富有乐趣的旅行事迹在日本各地的传说里都留下残踪，大国主与后世传入日本的七福神中的大黑天同一化，少名毗古那也成为另一位七福神惠比寿，足以体现这两个本土神在日本的受欢迎程度。

然而在建国壮举完成前夕，少名毗古那突然从大国主面前消失。《古事记》中对这一段的记述很轻描淡写，《日本书纪》和《伯耆国风土记》中则描写少名毗古那播撒的粟米成熟后，祂便踩在稻穗上前往永久不变的常世神域。尽管后世传承对少名毗古那的身材各执一词，这小到登上麦穗的设定被视为童话故事《一寸法师》的由来。《日本书纪》描写少名毗古



那时，称祂乘坐芋头皮制成的小船，身穿鹪鹩羽毛，在大国主的手心里出谋划策。少名毗古那前往常世后，大国主终日郁郁寡欢，祂温和一面的灵魂化为大物主出现，以在三轮山祭拜自己为条件，帮助大国主完成建国。

大国主和少名毗古那的神话与日本各地传说都进行了融合，这通过二者的众多别名就能窥见。各地陆续将本土神与他们进行同化，比如大物主原本应该就是三轮山一带的神，逐渐演化为大国主的分灵。还有一些人认为大国主和少名毗古那其实也是一个神，只不过出于故事性分成了身材魁梧和矮小的两个个体，这比大国主孤独的单人旅行要有趣得多。还有些故事认为大国主在游历日本时跟众多女性发生关系，留下子孙。

天津神还是国津神

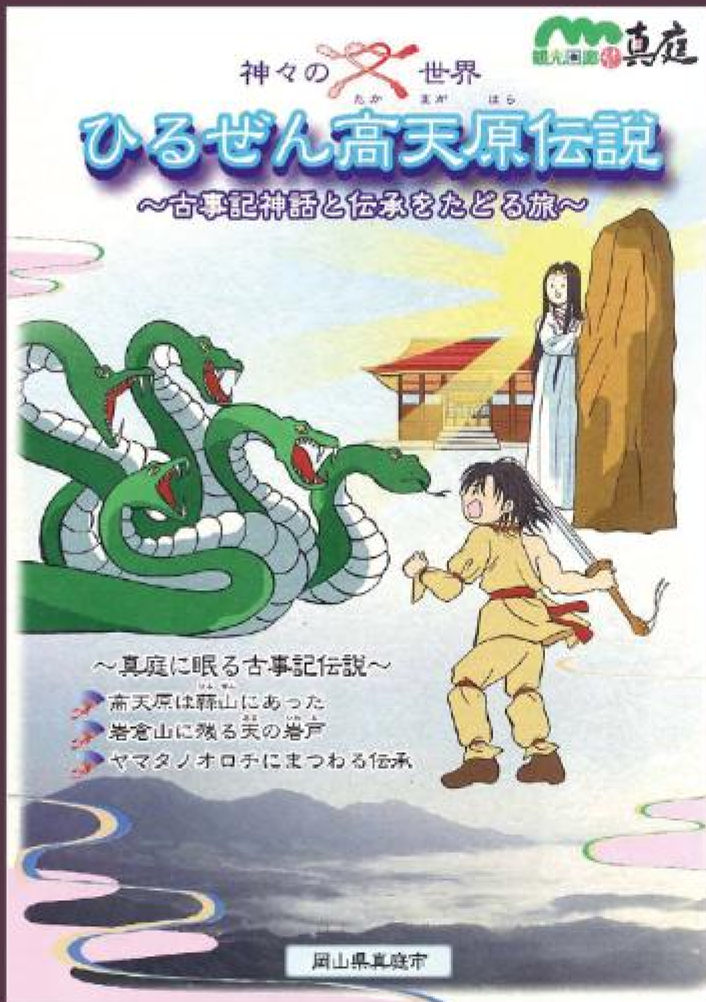
少名毗古那的出身应当属于天津神的范畴，《古事记》中祂被写成神产巢日神的孩子，该神的存在年代比伊邪那岐和伊邪那美更古老。此后与伊邪那岐、伊邪那美的孩子蛭子神同化，所以怎么看祂都是苗正根红的天津神。

然而根据《古事记》的描写，被放逐到高天原的须佐之男杀死女神大宜都比卖，大宜都比卖的尸体化作各种谷物，其中从耳朵生出的粟米被神产巢日神拾起，这才化为少名毗古那。出产谷物的大宜都比卖无疑有很强的地母神属性，学术界认为应该是东南亚传来的神话被日本吸收后的神格。

此外，与少名毗古那一体的蛭子神虽然是伊邪那岐和伊邪那美的孩子，但由于出生方式不正常，被放到芦苇船上流放，因此并不属于高天原。照此推测，少名毗古那的立场应该是反高天原的，理应被分入天孙降临前统治苇原中国的国津神，这与被流放的须佐之男、须佐之男的儿子大国主同样被视为国津神是同一道理。

此后天孙降临让日本完成了国家转交，日本由原先的国津神统治变为天津神支配的“大和朝廷”。各地国津神仿效大国主，对天津神势力表现出恭顺态度，少数反抗势力也被“神武东征”和“日本武尊东征”平定。《古事记》和《日本书纪》都是大和朝廷确立统治地位后编纂的历史书，历史是任由胜利者打扮的小姑娘，笔法上偏向天津神和天皇一系再正常不过。真实历史如何？并无人知晓。

从以上分析看，少名毗古那极具古老多神教的本土神特性，在《真4F》中的表现也可圈可点。



饕餮与中国神话

怪物“饕餮”

公元前3000年，中国的黄河、长江、辽河流域都已孕育出原始文明，与美索不达米亚、埃及和古印度并称“世界四大文明”。古中国文明最早出现在黄河流域，公元前17世纪到公元前10世纪的商王朝“殷”已具有高超的青铜器制作工艺，大量都流传到后世成为文物。殷商青铜器上经常出现的一种花纹就是“饕餮纹”，饕餮在《女神转生》里写作片假名“**トウテツ**”。饕餮纹最常被做成三足鼎侧面的浮雕，呈现复杂的几何学图形模样，左右对称的配置令人联想到口鼻和角，被认为是想表达某种怪物的形态。

公元前5世纪的孔子著作《春秋左传》中，饕餮被描写为羊身人面的一种近似奇美拉的怪物，是恶神“四凶”之一，《女神转生》中的饕餮也被设定成羊形态的邪神。可是战国时代编写的中国怪物图鉴《山海经》中却找不到饕餮的名字，不免使人怀疑饕餮是否真的那么古老。《左传》的羊型怪物在《山海经》里被记叙为“狍鸮”。公元前3世纪秦始皇统一中国，《吕氏春秋》认为商鼎的饕餮纹是一种没有身体、只有头的剧毒怪物。如果仔细端详饕餮纹，可发现它并非一张正面脸孔，而是一对对正面对视的动物侧脸，同时期发现的龙纹鼎上的龙图案也是这种雕刻方式。周朝灭商后，铸造的周鼎也有饕餮纹，不过周鼎的饕餮相比商鼎要短很多，形态近似一只老虎。



中国神话难以总结

相比其他古代文明，古代中国近似执拗地用文字记录自己的思想和历史，但在数量纷繁的古文献里，天马行空的神话相对占比却极少。中国国民性的根基培养自孔子创立的儒学，强调敬天法祖，对祖先和古代知识毕恭毕敬，这就进一步关联到历史记录的现实性和实用性，光怪陆离的神话很少被记载成文字，而大多以民间传说的形式口耳相传。

有极端观点认为“中国无神话”，事实恰恰相反，中国神话极具多样性，然而中国神话基本局限于民族或氏族内部，是一种以口头传播为主要传承方式的小团体文化，不像欧美、印度或日本那样在国家层面对神话进行系统化。中国帝王口称“尧舜禹汤文武”者居多，大概除了商纣，很少有对女娲娘娘感兴趣的。中国是以汉族为主体的多民族国家，那些少数民族和世界其他国家一样，拥有各自的创世神话和洪水神话。

说到创世神话，盘古开天地、死后化万物的故事在广泛的民族间流传，左眼变太阳、右眼变月亮的传说跟许多东方神话和欧洲神话的地母神传承如出一辙。日本神话里从冥界归来的伊邪那岐，左眼生出太阳神天照、右眼生出月神月读、鼻子生出须佐之男，与盘古几乎如出一辙。伏羲和女娲则是大洪水后幸存的兄妹兼夫妻，是中国神话中的人类始祖，许多氏族也有类似的兄妹神神话，与日本伊邪那岐和伊邪那美的故事又何其相似。

各版本的民族神话大相径庭，而统一中国的皇帝们却似乎对整理神话系统没有任何兴趣。殷商之前的三皇五帝确实被描写成超越普通人的神格存在，但这些神话人物具有支持汉族皇帝政权正当性的现实意义，也可类比到天孙降临的天津神建立大和朝廷成为天皇家祖先的日本神话。

中日两国神话的相似性使得我们不妨大胆假设一下，天孙降临传说中降临到九州的天津神是向着日出之地出发的，而九州已经在日本较西的位置，既然如此，从地理上假定天津神来自中国似乎也是说得通的。这些天津神带来的神话（包括伊邪那岐和伊邪那美的故事）实际是中国神话的变形版；被天津神驱逐的国津神神话更为古老，应该是以未经中国传入日本的东南亚或印度神话为原形。如此一来，反倒是日本神话的独立性受到质疑。

三国时代的《魏志倭人传》有关于邪马台国的记录，从中国东渡日本基本都会经过对马海峡的对马，中日两国文化融合的实例在对马屡见不鲜。不过限于一些历史原因，目前还很难就中国或日本的神话进行系统的比较研究，各位神话爱好者可以期待一下那天的到来。

狐神与阿依努神话

虾夷——大和朝廷的征讨对象



大量的国内外影视剧已经让我们慢慢淡忘北海道的原名“虾夷地”，这里原是虾夷人居住的土地，由于虾夷就像“南蛮”等字眼一样包含歧视意味，逐步淡出日常。

虾夷源自日本古语，意思是“不顺从的人”。作为天照大神的子孙“天孙降临”的初代神武天皇以“神武东征”闻名，但在九州宫崎县的日向起兵、到达大和之地后建都的这段历史中，实际并没有发生大规模的战役，也许“东迁”比“东征”二字更加贴切。东迁途中虽有长髄彦、八十建等反抗势力，基本都是小打小闹，或者干脆在大战前就归顺了神武天皇。关于虾夷的记载则更加轻描淡写，只有“不战而胜”等寥寥数字。不过此时的“虾夷”和标准意义的北海道虾夷人并非一回事，虾夷的本义并非指代特定人种，而是“东方蛮族”的意思。

大和朝廷成立后，大和之地的东面不归顺势力被进一步称作“虾夷”，西面分布在南九州的不归顺势力则称作“熊袭”，大和朝廷与这两股势力多次纷争，构筑起日本武尊的传说。

日本武尊首先男扮女装讨伐了九州的熊袭尊，又在归途时在出云讨伐了出云尊。平定西方后的日本武尊进一步发起东征，在静冈的烧津遭遇火难，手持天丛云剑砍伐草丛，这也是天丛云剑又被称为“草薙剑”的原因；在渡往千叶时又遭遇水难，失去了妻子“弟橘媛”。北方一直打到宫城县，讨伐了长野和爱知的神；后又在岐阜县的伊吹山之战中负伤，最终死于能褒野，传说其死亡后化成了皎洁的白鸟——以上是《日本书纪》对日本武尊的记录，与《古事记》就存在诸多出入，民间对日本武尊更是众说纷纭，其战死之地、坟墓位置都没有定论。

日本武尊的东征范围非常广大，当时的“东蛮”并不好界定。据《日本书纪》记载，日本武尊的父亲景行天皇曾向东部派遣武内宿弥，武内宿弥回国后进言要“讨伐虾夷”。当时的虾夷代指东夷的日高见国，当地居民生活习惯与大和国迥异，被视为蛮族。当时日本的语言里虾夷的“夷”与“边鄙”的“鄙”谐音，表达出类似“乡下”的歧视。日高见国具体指代今天日本的哪些地区同样众说纷纭，大多数意见认为是茨城县一带。啰嗦了半天，核心意思就是“虾夷”与北海道的“阿伊努族”并不能简单地划等号，只要相对古日本政府是“远离大和的东方乡下人”都可一概称之“虾夷”。

日本和中国关系中折射出的“虾夷”

中央集权国家把周边其他民族称作“蛮夷”，在这一点上大和朝廷可谓师从中国。古代中国从夏朝开始就有有东夷、西戎、南蛮、北狄四方向的蔑称，简称“四夷”或“夷狄”，大和朝廷采用的“虾夷”的“夷”便出于此处。经过西周和春秋战国时代，秦始皇统一中国，紧接着是汉朝和三国时代，在反复经历分裂和统一的过程里，中国在世界版图上的地盘愈加庞大，这自然也导致原先的东夷和西戎被中原王朝吞并同化，但同时又诞生新的夷狄，这点跟大和朝廷也是一样。历史学家认为，中国神话中的四凶正好对应四方向的夷狄，是夷狄的怪物化象征。《史记》里就把四凶称为“四罪”，这四罪后来就变成了四方夷狄。

当时的日本对于中国来说是什么呢？没错，也是东夷之一，可谓形成一条华丽丽的鄙视链。在当时中国的历史典籍里，日本是归顺的东夷藩属国之一。在日本非常有名的《魏志倭人传》包含在陈寿《三国志》的《魏书》部分的“东夷传倭人条”之下。《魏志倭人传》以外的中国历史书也长时间把日本列入《东夷传》里，三国、晋、南北朝、隋、唐等300多年间，中国王朝几经更替，南北朝时代的宋朝历史书《宋书》里就收录了日本雄略天皇（即当时的亲宋倭王）的报告，报告称“东征毛人五十五国，西服众夷六十六国，渡平海北九十五国，王道融泰”，被宋皇帝封为安东将军倭国王，此报告里的“毛人”即代指当时相对于日本的东夷。

大和朝廷此后也多次征讨虾夷，最著名的是镰仓时代源赖朝因征讨虾夷被封为征夷大将军，开启了日本幕府时代。



日本原住民就是虾夷人吗？

前两小节一直在强调“虾夷”的时代概念，心急的读者估计已经等不耐烦了，标题中的“阿依努人”何时登场？其实阿依努人一直都在，是非常古老的日本原住民，相对于大和朝廷一直是“东夷”的一部分。对于这一蔑称，阿依努人自己当然不会承认。

在阿依努语言里，“阿依努”意为“人类”，最早的阿依努人也不这么称呼自己。阿依努各部落要么用部落名指代自己，要么使用阿依努语“乌塔利”（意为“同胞”）。和大和朝廷打交道后，为了对抗“虾夷”这一蔑称，这才开始使用强调自己人格性的词“阿依努”作为民族代称，不过这已经是十几世纪的事了。

日本古代所谓的“虾夷”泛指关东地区以北的狩猎采集民族。大和朝廷的文化圈随着以种稻为中心的农耕文明发展而逐步扩大，农耕民族眼里的狩猎采集民族自然是野蛮的。不仅在北海道，本州东北地域包含大量转译自阿依努族语言的地名，可印证最早的阿依努人并非在北海道偏安一隅，本州也是他们的生活范围。那么考古学上作为“作为日本原住民的绳文人其实是阿依努人，他们被西边渡来的外族人一直驱赶到北海道”——这一观点在近代日本成为一般认知。1923年，日本出版了阿伊努族自古传唱的众神歌谣《阿依努神谣集》，获得广泛关注，阿依努作为“悲剧民族”是其原因之一，另一原因就是“日本原住民”这一概念大大刺激了当时日本人的浪漫情怀。

到了现代，绳文人的概念进一步明确，阿依努人只是包含在绳文人中的一条非主流分支。近几年对三内丸遗迹的考察推翻了之前认为绳文人“原始野蛮”的论调，遗迹显示，绳文人之所以没有选择农耕文明，是因为日本四季分明，自然物产丰富，于是绳文人不必辛苦躬耕，仅靠大自然的恩赐便可糊口。从结局上看，大多数绳文人最终被农耕文明同化，只有阿依努人继承了古老的传统，吟唱自己的神谣一直生活到今天。

北狐之神

阿依努也拥有多神教文化传统，认为世间的动植物和自然现象中都寄宿着神灵，这与神道教“八百万神明”的观点很相似。这种神灵在阿依努中叫“kamuy”，中文一般译作“神威”。神威们平时住在与人世隔绝的灵性神之居所，因为种种理由需要前往凡性的人类居所（即人类世界）。神威的概念与美洲原住民的“精灵”很相似，但他们都有自己的人格，并保持人类的外形特征。来到人类世界时，神威们经常化作动植物的样子，偶尔也现出原本的人类外貌。现出人形的神威也可人类异性通婚，繁衍子嗣。

阿依努人拥有一种奇妙的仪式“iomante”，该仪式会把猎杀掉的黑熊视作神威的化身，将神威的灵魂送往神之居所。阿依努人常年捕食黑熊为食物，此举表达了他们对自然的崇拜之意。

此外，狐狸神也是有名的神威之一。狐神用阿依努语读作“cironnup”，意为“我们大量杀死的对象”，可见狐狸也是阿依努人的主要狩猎对象，果子狸、鼬等小动物其实也属于cironnup，比如阿依努神话里比狐神更为强大的雪鼬神，其阿依努语是“upas（雪）-cironnup（我们大量杀死的对象）”。此外，黑色狐狸对于阿依努人有着特别的意义，这种神威被赋予特殊尊称“situnpe kamuy”。黑狐神是岬角的守护者，能向人类预知自然灾害，神格极高。

狐神在《阿依努神谣集》中也有登场。神谣以神威的第一人称吟唱，歌谣的开头和结尾都有“狐神曰”这样的句式。其中两首歌谣描写了狐神对人类的戏弄，以及能利用神力掀翻出海船只，既俏皮又强大。这种与欧洲妖精近似的设定让狐神在《真4F》登场时同样有着妖精般可爱的外表。作为谜之少年哈雷路亚的搭档，这只小狐狸会有着怎样的表现呢？请到游戏中寻找答案吧。



人类的诞生和众神的诞生

人类的两度诞生

尽管当代中国人不怎么相信，但一提到最早的人类，大部分年轻人直觉上都会联想到《圣经》的亚当与夏娃吧？上帝按自己外形造出的第一个男性亚当，是天地创造进行到第六天时神亲自用尘土捏出，并从鼻子为他吹入了生命。对圣经神话再稍微了解一些的话，也会知道第一个女性夏娃是上帝用亚当的肋骨造出的。

亚当与夏娃在伊甸园快乐地生活着，一天受到恶魔化身的古蛇蛊惑，吃下禁忌的智慧果实，被上帝逐出伊甸园。从此，这一对人类始祖失去了伊甸园中永恒的生命，变为死后必须化作尘土的普通人，这就是名为“失乐园”的先祖的悲剧。正是因为失乐园的发生，获得智慧的亚当才给身边的女性正式取名叫“夏娃”，两人繁育后代的工作也是被逐出伊甸园之后才发生的。

亚当与夏娃最早生下的是名为该隐和亚伯的兄弟，该隐杀死了弟弟亚伯，受到上帝惩罚被放逐流浪，于是亚当和夏娃又生下三儿子塞特。该隐在流浪中娶妻生子，成为游牧民、音乐家和锻冶匠的祖先。塞特的子孙之中，诞生了大名鼎鼎的诺亚，进一步引出诺亚方舟的故事。

《圣经》中描述，该时代的人类寿命长达1000年，该隐和塞特两大家系不断繁育，经年累月终使大地人满为患。人类犯下的大量恶行超出了上帝的忍耐限度，上帝决定用大洪水毁灭人类，只有诺亚一家和他们造出的方舟上的动物得以幸存。诺亚夫妇以及他们三个儿子的各自家庭共计8人，成为后世人类的新始祖，这就是人类的第二次诞生。

《圣经》关于人类起源的段落大致是以上内容了，不过《圣经》自身就受到各式神话的影响，放眼全世界的人类起源神话，就能看到诸多与《圣经》共通的要素，接下来就对这些地域神话进行一番比较。



由一对男女繁衍出的人类

日本的神话始祖伊邪那歧和伊邪那美是一对兄妹，用天之沼矛搅拌大海产生日本列岛，继而在大洪水退却后登岛繁衍。中国和印度尼西亚也有洪水后幸存的兄妹结为夫妇的神话传说，从文明历史上看，日本神话应该受到了这两国的影响。

日本神话并不看重人类如何是诞生的，它更关注国家和众神的产生。神话的开头部分就以天上世界高天原为舞台，讲述了众神的诞生经过，须佐之男被高天原放逐到出云之地时，地上已经存在了另一派国津神。须佐之男和大国主实现建国壮举时，地上就已经有了人类。不追溯人类起源的日本神话，其构造特征倒更像是天孙降临时从外来客的视点创作的，至于日本原住民的创世神话，也许早已被抹消掉了。阿伊努人就有神威创造动物和人类的传说，但各地域的说法五花八门，又受到大和朝廷主流的日本神话影响，二者共通的部分愈加醒目。

中国的少数民族神话被认为是日本神话的原形，伏羲和女娲兄妹在大洪水后结为夫妇繁衍子孙的故事，在中国不同地区的版本也千差万别。比如在伏羲女娲以半人半蛇形态出现的传承里，女娲作为女神独立创造人类，这就是最为中国人熟知的女娲抟土造人的故事。最初，女娲耐着性子亲手捏了一个个泥人，但嫌麻烦的她后来干脆把绳子浸在泥浆里再挥洒出去，绳子上的泥浆落到地面，每个都变成了人。最早精心捏制的人成为高贵的上等人，而泥点子化成的就是卑贱的下等人，该神话内涵地表达了中国是长期拥有高低贵贱之分的阶级社会。

在另一类传承里，伏羲女娲被描写为普通的人类形貌。洪水退却后，道教最高神玉皇大帝出现在两人面前，指示他们结为夫妻，却被以“兄妹不能结合”为理由拒绝。玉帝只得亲手制作泥人，并由伏羲女娲在一旁协助。捏好的泥人在风干途中遭受暴雨，出现一些被雨破坏的残次品，这些残次品自然就是下等人了。这两个故事都包含了儒家或道教思想，正是因为中国神话没有权威的传承体系，而主要依靠民间传说来发展的缘故。



世界共通的大洪水神话

世界各地都出奇一致地保有"大洪水致使人类几乎灭绝"的桥段，地质学家确实也从地层调查中找到古代大洪水的痕迹。遗憾的是，这些痕迹的分布并没有各地神话汇集起来那么广，洪水的发生原因和时间目前尚难以断定。

最早出现洪水神话记载的是世界四大文明中最古老的美索不达米亚文明下的苏美尔文明。苏美尔文明在公元前3500年就形成以城市为单位的国家，在现今的伊拉克南部地区建立了乌鲁克王朝。美索不达米亚文明最有名的神话《吉尔伽美什叙事诗》的主人公吉尔伽美什，是大洪水后复兴的乌鲁克第一王朝的第五代国王，历史上确有其人。

公元前2350年左右，苏美尔文明被北方的阿卡德人支配，好在其刻在粘土板上的楔形文字神话被翻译成阿卡德语，得以流传下来。现在的《吉尔伽美什叙事诗》其实就是阿卡德语版，它是把苏美尔时期七零八落的众多吉尔伽美什赞歌统一整理后编纂出的产物。该《叙事诗》中有位从大洪水中幸存下的人物叫乌特纳比西丁，他以回忆的形式讲述了洪水发生的情景，与《圣经》中诺亚的故事非常近似，这个乌特纳比西丁可认为是诺亚的原形。

美索不达米亚神话是如何描写人类诞生的呢？阿卡德神话的《埃努玛・埃利什》是人类最早的创世神话史诗，讲述巴比伦信奉的太阳神马杜克打倒地母神提亚马特，在提亚马特的尸体上造出天地的故事。提亚马特的儿子Kingu被杀，人类就从Kingu的血液中诞生。

美索不达米亚神话影响的不仅仅是《圣经》，欧洲广泛流传的希腊神话、罗马神话中也都能找到该古文明的影子，最典型的就是希腊神话里也找得到大洪水桥段。希腊神话认为，世界在现代人类诞生前就已经生存着4个种族。最早的黄金种族与众神最靠近，被宙斯化为精灵；白银种族由于惹怒宙斯而灭亡；从梣树里诞生的青铜种族性情好战，最终灭亡于自己的内部争斗；第四个种族生活在特洛伊战争的半神英雄年代，由于之前青铜种族连绵不绝的征战惹恼宙斯，遭到神明大洪水的惩罚，只有普罗米修斯之子丢卡利翁和潘多拉的女儿皮拉活下来，两人结为夫妇繁育后代，这些后代又受到众神的垂青，生下诸多半神英雄。至于第五种族的现代人类，是丢卡利翁和皮拉遵从宙斯的教诲投出石头变化而成的，丢卡利翁扔出的石头变成男性，皮拉的石头变成女性。

北欧神话的创世由主神奥丁与其两个弟弟威利、菲共通完成。在奥丁兄弟降生前，虚无的世界里已经存在最古老的原初巨人尤弥尔，尤弥尔是霜巨人一族的祖先，被奥丁兄弟杀死后血液变成洪水，导致霜巨人的灭亡。尤弥尔的尸骸被切割成碎块用于世界创造，这种从尸体创造世界的故事，与中国的盘古、美索不达米亚的提亚马特都很接近。血液洪水中幸存下的一对霜巨人夫妇逃到约顿海姆，建立了新的霜巨人王国。奥丁兄弟则用梣树制作了人类男性阿斯克，用榆树制作了人类女性恩布拉。

至于日耳曼神话和北欧神话共通参考的原形凯尔特神话，因为传承断代，并未发现创世神话。埃及神话里的创世神话也没有完整地保留下来，只有些许蛛丝马迹的片段，世界四大文明就只剩下印度了。



印度的吠陀文献和印度教神话中有多种创世神话版本，现代获得最广泛承认的是毗湿奴搅拌乳海创造了世界。神话记述，最早的海洋只是普通的海水，众神为了制作长生不死的灵药，让阿南塔龙拔出曼荼罗山，用山体当搅拌棒搅拌海洋。曼荼罗山被放在毗湿奴的化身巨大龟库尔玛背上，又让巨龙婆苏吉缠绕在上面，以获得充分搅拌。众神拽着巨龙的尾巴，敌对的阿修罗拽着龙头，这一番争夺让山上的动植物都被卷入大海，形成了乳海。随着搅拌的进行，从海面上升起太阳、月亮以及各种各样的神仙和动物，世界就被创造出来了。

撇开乳海搅拌不谈，洪水和人类的祖先也跟毗湿奴有莫大关系。印度神话的洪水故事和美索不达米亚文明相当接近，毗湿奴化作一条鱼警告摩奴，让其提前造船应对洪水，最终"印度版的诺亚"摩奴从洪水中幸存。摩奴历经苦修并向神虔诚祭拜，一年后水中出现了一名女性，摩奴这才有了妻子。无论世界创造还是人类诞生，印度神话既有与其他文明的共通要素，也维持了自身独特的特色。

由人类创造出的神



让我们把目光和思维从神话的世界里移出，好好思索真实存在的历史。当原始人类的文明发展到一定阶段，不再吃了上顿没下顿，对各种自然景观见怪不怪时，得到休憩的心灵不免产生"我们究竟从哪儿来"的疑问，这些疑问催生了前文的种种创世和人类诞生神话。有立场产生这种疑问的通常是部落里地位较高、物质相对丰富的人，只要宣扬神创造了人类，并把自己放在跟神接近乃至同等的地位，显然有利于获得民众信仰，方便扩大和维持自己的统治。

神话里的人通常是统治者的祖先自身的投影，统治者们以真实发生的事件为地基，夸大先祖的强大和政绩——神话或许就是这样形成的。当然，故事必须足够有趣才能获得大部分人的支持，并在历史长河的洗淘下得以留存。从另一个视点看，众神和神话也是人类依据自身利益创造出来的人工产物，受到喜爱的神话得到进一步扩散，没有人气的神话逐步消亡，因此能够流传到今天的神话，基本都可谓文艺精品，我们都感觉非常有趣。

说了这么多，这一小节其实是在讨论"人类创造了众神"这一命题。就像《真4》和《真4F》里的恶魔们一样，游戏制作者按照自己的印象给那些神明和恶魔绘制插画，如果没有人，神魔们也都不会存在。恶魔们的想法和行动理由都具有完全的人格性，能真正"杀死神"的也只有人类自身。

谷精与妖精传说

希腊神话的妖精们

谷精是希腊神话中的下位女神之一，这些下位女神又统称"妖精"。谷精是指生活在山谷的妖精，其他还有生活在山上的山精、生活在河流和泉水的水精等，不过有山就有谷，有谷也有河，这些妖精并没有严格的界定。著名妖精欧律狄刻是《女神异闻录3》主人公的人格面具诗歌与音乐之神俄耳甫斯的妻子，阿波罗之子阿里斯泰斯对她一见钟情并狂追不止，慌不择路的欧律狄刻在逃跑途中不小心踩中毒蛇，被咬身亡。俄耳甫斯为了寻找妻子的亡魂前往冥界，在冥王哈迪斯面前演奏悦耳的竖琴。哈迪斯允许俄耳甫斯带着妻子返回阳间，但叮嘱他在返回地面前不得看妻子一眼，最终俄耳甫斯没能遵守约定，欧律狄刻化作雾精返回冥界。



欧律狄刻在设定上是生活在保加利亚附近的妖精，具体属于哪个种类尚无定论。阿里斯泰斯是在水边对其一见钟情的，因此通常被认为是水精，也有些观点认为是木精。在古希腊语中，“妖精”一词有“新娘”的意思，看来这些美丽的下位女神经常受到众神或人类国王的垂青。

在数量众多的妖精里，谷精、山精、水精自古就受到人们的信仰。海精被认为是先于波塞冬统治海洋的涅柔斯的女儿，是多达50人的天团级姐妹花，其中就包含英雄阿基里斯的母亲忒提斯、波塞冬的妻子安菲特里忒。

妖精都是美丽女性，寿命极长，而且似乎都很容易犯花痴，不经意就被神明或人类俘获芳心。虽然她们不是人类，但与正统的神明也有明显的界定线，是处于神与人之间的物种。

从中世纪骑士物语到文艺复兴

英国、德意志等欧洲的诸多民间传说里都有妖精的大量故事，日耳曼人信仰的凯尔特和北欧神话里虽然渊远流长，但妖精信仰是在日耳曼人之前的旧石器时代就存在的自然崇拜。视自然万象都寄宿着精灵的信仰，跟日本的八百万神明和美洲原住民的图腾崇拜极为相像。凯尔特神话兴起后吸收了日耳曼神话的大量英雄传说，其中就有许多活跃在神与人类之间的妖精登场。



库丘林和芬恩·麦克库尔是爱尔兰凯尔特神话的代表英雄，他们是太阳神的子孙，拥有半神身分。和希腊神话中的赫拉克勒斯一样，这两位也是以实际存在的国王为原型，再对生平事迹大幅润色后成为神话。这两个凯尔特神话的英雄亦属于妖精范畴。

基督教文化蚕食欧洲全土，致使当地的古代传说发生变化，库丘林等英雄的故事在中世纪变成了骑士物语，最著名的是手持圣剑的“约定之王”亚瑟，他的Excalibur就传授自湖之精灵薇薇安。薇薇安同时是圆桌骑士之一兰斯洛特的守护者兼养母，后来又跟另一个圆桌骑士佩利亚斯结婚，很有希腊妖精的性格特色。亚瑟有个同母异父姐姐摩根勒菲，她的名字意为“妖精摩根”，也是近似妖精的存在。凯尔特神话中命运三女神之一的摩根曾恋慕库丘林，经常与摩根勒菲被视作同一人物。

改头换面在基督教世界中得以传承下来的妖精们，借助中世纪末期欧洲全面掀起的文艺复兴运动再焕荣光。由于基督教日益腐败，宗教改革锐意推行，当时的人们重新搬出古希腊和古罗马的文化，呼吁回归古典。绘画、雕刻、戏剧等多种艺术作品都开始重拾古代题材，妖精是热门题材之一。

英国文艺复兴时期的代表剧作家威廉·莎士比亚是“妖精夺权”的重要人物，《哈姆雷特》、《麦克白》、《罗密欧与朱丽叶》、《威尼斯商人》是即便是戏剧外行都熟知的知名剧本。在他的《仲夏夜之梦》和《暴风雨》两部喜剧里都有妖精登场，前者中登场的是妖精王奥贝隆和其妻子提塔尼亚，这两位也是《女神转生》的常客了，该剧本的一部分也直接在《真·女神转生Ⅱ》里获得引用；后者故事里的魔法师普洛斯彼罗能差遣空气精灵爱蕊儿，爱蕊儿常常会变成海之妖精。

古罗马普鲁塔克所著的《英雄传》、奥维德所著的《变身物语》都对莎士比亚影响颇深，莎士比亚笔下的妖精都具有希腊神话中妖精的特质。莎士比亚文学扩散到全世界，希腊妖精也借机走出欧洲，成为世人都知晓的神话物种。

欧洲以外的妖精

在自然崇拜层面上与欧洲妖精传说有着相似文化的日本，其情况又如何呢？如果说介于神与人类之间的物种，那么阿依努族的神威倒是较为符合，不过神威基本由各种动植物幻化，相比“妖精”更接近“妖怪”，八百万神明也基本属于妖怪范畴。

另一种是喜闻乐见的天女，下凡的仙女洗澡时遭到偷窥，衣服被藏起后无法返回天界，最终留在人间与人类结婚，这很具希腊神话中的妖精特质。中国的仙女、佛教的飞天、印度的阿仆萨罗仙女、伊斯兰教的“天堂处女”芙梨、基督教的女性天使都具有相同特质。

在《旧约圣经》里也有迷上人类女性继而与之结合的天使登场，有时也有梦淫妖伪装成天使与人类女性行苟且之事，梦淫妖实际也可列入妖精分类。总之，借助长久不衰、以后还会流传下去的童话故事，尽管没有实体，妖精也许还可以一直存活在我们人类的心中。



伊南娜与美索不达米亚神话

写成楔形文字的世界最古老神话

周杰伦的《爱在西元前》有歌词“我给你的爱写在西元前，深埋在美索不达米亚平原，用楔形文字刻下了永远，那已风化千年的誓言”。如果你以为歌词里的地名只是为了提升逼格耍个酷，那确实冤枉了词作者。在前文的大洪水故事里已经谈到世界最古老的苏美尔文明，该文明是美索不达米亚文明的先驱，女神伊南娜是该文明的重要信仰之一，在《吉尔伽美什叙事诗》中亦有登场。

前文也提过，今天我们看到的《吉尔伽美什叙事诗》是阿卡德语对苏美尔文明继承后的译本，阿卡德语和古巴比伦语在一些神的名字上有所出入，伊南娜被译作“伊修塔尔”。《真·女神转生Ⅱ》中，有一幕剧情是魔王阿斯塔洛特分裂成魔神阿修塔和地母神伊修塔尔；《真·女神转生Ⅳ》里也有让魔王阿斯塔洛特变回丰收女神伊修塔尔的挑战任务，为何这位女神一直跟魔王有瓜葛呢？因为《旧约圣经》视苏美尔信仰为邪教，所以基督教文化圈一致认为伊修塔尔就是恶魔。

苏美尔、阿卡德、巴比伦等在中东地区一度繁荣的文明共同组成了“世界四大文明”之一的“美索不达米亚文明”，最早繁荣的是苏美尔人，之后被北方来的阿卡德人征服，分裂成亚述和巴比伦。苏美尔语和阿卡德语都是在粘土板上的楔形文字，人们用一头尖锐的棍子在粘土板上刻下一道道形似楔子的凹槽，这些凹槽组成特定的形状，即可表达不同意思。由于粘土板容易变形，在写完经过日晒后能长久保存，这也是直到今天我们还能看到4000年前苏美尔文书的原因。不过干燥的粘土板其质地也变得很脆，容易破损或碎裂，阿卡德语版的《吉尔伽美什叙事诗》就内容多处缺失，今天可阅读的部分大约只占原文的一半。巴比伦时代的抄写本对内容有所补足，但即便如此也难以恢复全文。2011年，博物馆从走私者手里买到一部分粘土板文书，据说补足了《叙事诗》的欠缺部分而一度在考古界闹得沸沸扬扬，实际上买到的这部分粘土板仅仅是全文11部内容之一“第五书版”的一部分，其发现意义当然很大，但距离恢复全部原本还有很长路要走。

美索不达米亚神话里的伊南娜/伊修塔尔

《吉尔伽美什叙事诗》里的伊修塔尔对吉尔伽美什一见钟情，一度想强嫁给他，最后被抛弃。伊修塔尔心怀恨意，委托父亲天神阿努替她复仇，结果导致吉尔伽美什的好友恩奇都死亡。该故事里的伊修塔尔几乎扮演了一个恶人形象，展现出女神近似普通人类的侧面性格，这可能也是日后她被基督教同化为恶魔阿斯塔洛特的原因。

伊南娜是中东南部都市乌鲁克备受信仰的女神，自阿卡德时代以后仍颇具人气，在除《吉尔伽美什叙事诗》的其他故事里经常登场，最具代表的是伊南娜前往冥界的故事。伊南娜的姐姐埃列什基伽勒是冥界的女神，为了参加姐夫的葬礼，伊南娜前往冥界。虽然获得了进入冥界的许可，但门卫要求她不许穿戴任何衣服首饰。裸体的伊南娜来到姐姐面前，却因为活着就进入冥界触犯了冥界法规，被震怒的姐姐杀死。随后伊南娜的随从和水神想复活伊南娜，却被告知必须要有另一个人代替她留在冥界，于是伊南娜的丈夫农业神多姆兹代替其留在冥界。

神下冥界是在世界各地神话里都能见到的桥段，丰收神的死亡与再生，象征了太阳每天日出日落、谷物从种子到成熟再接种的自然循环。日本神话里有伊邪那岐到冥界寻找伊邪那美的下黄泉故事，太阳神天照躲在岩石后面再被众神歌舞吸引的“天岩户神话”，被杀害的大国主由母亲复活后进行建国壮举，这些故事都隐含了同一主题。希腊神话里女神阿芙洛狄忒和冥界女王珀耳塞福涅同时喜欢美少年阿杜尼斯，阿杜尼斯每年都要往返人间和冥界，以取悦两位女神；珀耳塞福涅自己也因为吃下冥界的石榴籽，每年必须往来于冥界和人间。在希腊的一些地区，伊南娜经常与阿芙洛狄忒被视为同一个女神。

伊南娜还作为战争女神受到信仰，有观点认为她前往冥界的目的其实是觊觎冥界地盘。之所以被当成战争之王来信仰，大概与她曾向勇猛的吉尔伽美什求婚有关。

雕像与浮雕中的伊南娜长着天使般的翅膀，但结合她的种种特质，与其说像天使，倒更接近恶魔中的大魔王路西法。叙利亚的乌加里特遗迹里发现的粘土板神话文献，明显受到美索不达米亚神话的强烈影响，里面描写主神丰收神巴尔在和死神莫托的争斗中死于冥界，被妹妹兼美神阿娜特复活的下冥界故事。《旧约圣经》里的巴尔是作为邪教神登场的，后来又分裂成恶魔巴艾尔和别西卜；与伊修塔尔同一化的阿娜特在圣经里有阿谢拉特的别名，可以看出美索不达米亚神话与基督教文化的深刻关联。



《真・女神转生 恶魔召唤师》里有一个古代日本某王国的公主叫“伊娜尔娜”，由于反抗大和朝廷遭到讨伐。这段历史和人物虽是《恶魔召唤师》的原创，但官方透露其设定是参照了伊南娜的事迹。“不顺从就要被讨伐”，被历史抹消的伊娜尔娜暗合这次《真4F》的主题，在看完游戏中伊南娜的剧情后，老玩家不放也借机再回顾一下《恶魔召唤师》。

亚德米勒与邪教的魔神们

来到东方的恶魔

“恶魔”这一外来词如今在使用汉字的东方国度已作为普通名词使用，对“恶魔”的印象林林总总因人而异。最常浮现在人们脑海里的是头上生角，背上长着蝙蝠般的翅膀，身后一条鞭子般的尾巴，手持三叉戟类的武器。它们的头、身体和四肢都近似人类的形态，面相凶恶，皮肤颜色各异，有时体表还覆盖了鳞片。该形象的恶魔在中国本土的古代传说中并未有记载，是西方神话世界的舶来品。



Demon、Devil、Satan等英语原文对应的汉译词“恶魔”原是佛教用语，佛教中的恶魔代指“作恶的魔”，是妨碍佛祖释迦牟尼冥想的佛教敌人，这点与诱惑耶稣基督的恶魔一致。妨碍佛祖的恶魔“摩罗”和诱惑耶稣的“撒旦”都是《女神转生》里经常出现的高位恶魔，人气不菲。

头上长角这一设定与东方的恶鬼近似，不过传说中的恶鬼偶尔还有善良的个体存在，撇开二次创作不谈的话，基督教和佛教文化下的恶魔几乎百分之百是作恶的存在。日语中如果把一个人比喻成恶魔，完全是站在道德层面的批判，但如果比喻成“鬼”，则多少在形容对方相当厉害。中文里的鬼则几乎等同于“亡灵”，与具有阳气生命的恶魔和日本鬼有本质区别。

造出恶魔的人们

与基督教一起传入东方的“恶魔”，在西洋是何时产生的呢？Demon这一名词可追溯到古希腊时代，希腊神话中将灵性存在称作“daimon”，该词本身并没有道德上的偏向，不过当希伯来语版的《旧约圣经》被翻译成希腊语时，恶魔正好被译成该词，从此恶魔就成为“Demon”。

《旧约圣经》里很少出现“恶魔”一词，而是将上帝以外的崇拜对象写为“异教的众神”。这些异教众神以巴尔为首，曾经在迦南地区（包括巴勒斯坦、叙利亚、黎巴嫩）受到民众信仰。



《旧约圣经》称，犹太民族受上帝恩赐获得应许之地迦南，迦南原有的异教神必须被驱逐。摩西率领犹太人走出埃及、登上西奈山，在山上获得上帝传授“十诫”，由于传授过程较长，久不见摩西下山的犹太人熔炼了自己的金首饰，铸造一头年轻公牛雕像当作神来崇拜。公牛在美索不达米亚神话中是丰收神巴尔的象征，该故事可反映犹太人的原始信仰。上帝对这些犹太人的举止非常震怒，摩西慌忙下山，砸碎了公牛像，这正印证“十诫”中的一条“不得崇拜偶像”。

这节主题里的“亚德米勒”是巴尔的伙伴之一，现代的巴勒斯坦、约旦河西岸地区的北部在《旧约圣经》中被称作撒玛利亚，曾经是中东

地区族群之一的亚述人居住的地方。《旧约圣经》的《列王记 下》17章有如下语句“西法瓦音人用火焚烧儿女，献给西法瓦音的神亚德米勒和亚拿米勒”，18世纪法国作家德·普朗西编纂的《地狱辞典》里将亚德米勒描绘成孔雀般盛大开屏的形象。“米勒”在希伯来语中是“王”的意思，有些地方也将该恶魔称为“巴尔·亚德米勒”。尽管《旧约圣经》推崇不要信奉除上帝以外的所有神，但并没有将这些异教神踩成“恶魔”。《圣经》中频繁出现恶魔一词，是在基督教《新约圣经》诞生以后了。

恶魔概念的确立，大约是耶稣基督死后的原始基督教时代，信徒们对宗教神话的反思。既然上帝是惟一而绝对的，那为什么神会允许世间存在如此多的恶行呢？这一疑问产生后必须要有一个新物种为世间之“恶”背锅，于是恶魔被创造出来。

恶魔概念的发展壮大

《新约圣经》里“恶魔”一词包含“神的敌对者”或“诱惑者”等意思，其宗教性的重要程度尚在“异教众神”之上。随着基督教势力圈的拓展，异教的威胁逐步减弱。以罗马为强大的国家后盾，基督教覆盖欧洲全土，凯尔特神话和日耳曼神话的众神被基督教吞并吸收，欧洲古老信仰的妖精也被弱化得无足轻重。尽管异教神日渐式微，古老的犹太教、新生的伊斯兰教以及基督教内部的神秘主义者却成为新的威胁。中世纪以后，互相对立的宗教都喜欢把对手称为“恶魔”，被犹太教、基督教和伊斯兰教共同奉为圣训的摩西十诫有“不可杀人”一条，当宗教对立激化到一定程度，杀死对手在所难免。为了免于破戒，把敌人归为“恶魔”是最方便不过的了。



“诱惑者”是从耶稣基督时代就有的概念，在中世纪也发生了变化。中世纪的基督教廷腐败问题严重，他们从教区的居民手中征收高额税收，买卖教廷圣职，发行用金钱抵偿罪恶的赎罪券。摩西十诫中还有“不可奸淫”一条，中世纪基督教对男女性欲表现出激烈的敌视态度，但教徒也是人，大多会败给七情六欲，许多不能结婚的圣职者公然包养情妇。给以上这些败给欲望的教徒设定一个“诱惑者”的存在，也是当时基督教维稳的必要手段。虽然诱惑不仅限于性，但恶魔故事里的诱惑者大多体现出性方面的倾向，原本作为妖精的梦淫妖就是诱惑者概念的牺牲品，被打入恶魔行列。

归根到底，恶魔也许只是那些想利用恶魔来作恶的人类本身吧。

天海与江户曼荼罗

历史人物的神话化

被称作“神话”的故事一般形成于非常悠远的古代，在文字也许都没有形成的原始社会，人类就开始讲述神话传说。文字诞生后这些故事才被系统地整理成册，日本的《古事记》和《日本书纪》都是如此。《古事记》完成时间大约是公元712年，是以奈良为平城京的奈良时代，日本人把这之前神与人类在现世共同生活的时代称作“上代”，而天孙降临前更古老的时代则是“神代”或“神世”。

越临近现代的历史，其记录的精致度越高，像神话那样暧昧而不严谨的故事愈发难以成立。比如比奈良时代更早的飞鸟时代，圣德太子相比天照、须佐之男来说可谓非常现实的人物，曾经还一度被印刷在日本一万日元纸钞上，然而圣德太子的故事多少有些神话元素，现代认为圣德太子是架空人物的说法不绝于耳。

奈良时代后的平安时代又产生了阴阳师安倍晴明这一神话般的人物，同时代的平清盛更在传说中被大幅夸张化。平清盛的父母、出生年月、生涯历程都在史书上有明确记载，因此无法夸张到“其实是神的孩子降临人间，拥有无穷神力”的程度。个别传说故事里虽有相关记述，但在缺乏可信度强的文献情况下，这部分的神话夸张不会被认定为史实。



尽管如此，中世纪以后也有极个别史实人物被神话化的案例。从史实演变为传说，再成为评书、戏剧等艺术形式的题材，按照民众的审美口味大幅添加神话要素。历史记录不完整、出生时间地点不详、父母不详等要素，让民众对这些历史角色有充分的脑补空间。经过各种推测、臆测乃至过度解释，这类历史人物变成了神秘感爆棚的超级英雄。

包裹在谜团中的天海僧正

这节的主题“天海”正是日本历史上的超级英雄之一，他生活在战国时代末期到江户时代初期，为开辟江户幕府的德川家康效力，历史上实际存在的正牌人物。

天海参考中国风水学设计了江户城的建设方针，在江户城的东北“鬼门”和西南的“里鬼门”分别建造宽永寺和增上寺，以镇压邪气。天海的出生年月不详，关于其幼年的记述寥寥，只知道十三四岁时出家，出家前的经历完全空白。经过一段时间修行，天海成为埼玉县川越市喜多院的住持，此时他已深受德川家康信赖，在关原合战里担任随军参谋，在江户城建都据说也是天海的意见。

遵照天台密教的护国祭祀“安镇家国法”，



江户城在八个方向上都设有法具。东西南北四个方向上都由中国四神（北玄武、东青龙、南朱雀、西白虎）守护，由“五色不动”（五种不同颜色的不动明王）镇守的思想也来自中国的五行，奈良的平城京、京都的平安京也都参考了中国古代都市设计。宽永寺和增上寺完工于家康去世后的第三代将军家光，策划两寺建造的天海死于1643年，超过100岁，这在古人里已经不是古稀，而是半仙级别了。传闻天海长寿的秘诀是使用了奇妙的方术，类似西洋魔法师一类的延命秘法。

以江户城为中心的灵能防御都市计划有“江户魔方阵”的别称，其形状源自天台宗的“炽盛光佛顶曼荼罗”。这种曼荼罗图案在大量同心圆上绘制各式佛像，能护国防灾，在天海后来担任住持的日光轮王寺也有该图。假如仔细端详江户城的螺旋状沟壑，就能发现二者几何学上的相似之处。

其实就是明智光秀?

有一派神话倾向的学说认为，本能寺之变中背叛织田信长、取得“三日天下”的明智光秀其实就是天海，并列入了诸多理由：其一、德川家康死后作为“东照大权现”被祭祀在日光东照宫，天海为日光东照宫前方一片风光明媚的土地取名“明智平”；其二、三代将军家光的乳母春日局是明智光秀重臣斋藤利光的女儿，而家光的母亲是织田信长的外甥女阿江，两人势同水火，春日局的上位背后有天海的支持；天海死后被朝廷赠以谥号“慈眼大师”，而明智光秀居住的城市正好有座慈眼寺，里面设立了光秀的牌位和木像。

上述三点理由都不是直接证据，基本可归入臆测范畴，所以二者同为一人到底还是假说，即便如此，改头换面的光秀偷生到德川的天下并大展拳脚，这种极富魅力的设定获得老百姓支持也就不足为怪了。

织田信长堪称战国时代的第一主人公，背叛信长的明智光秀多少近似背叛耶稣的犹大，但信长在比叡山犯下的暴行并不受家臣和民众认可，是个功过参半的枭雄。相比之下，明智光秀疼爱妻子，不纳任何妾室，性格温柔、办事认真，近年来的史料又揭露出本能寺之变其实是光秀为了阻止信长进攻四国，让翻案势头大幅上扬，也许今后明智光秀就不会再背负“叛徒”的污点也未可知。

《真4》中守护中心城入口的天海在《真4F》里再度复活登场，游戏中的天海是在25年前被造出的“灵能国防兵器”，难道不是跟天海的历史背景和假说有很深的趣味关联吗?



舍沙与世界龙神话

龙的分类

对于喜欢游戏、尤其是RPG的玩家而言，“Dragon”代表的物种可谓老朋友了。近年来以西方龙为题材的电影和动画非常多，不太玩游戏的一般大众也逐步了解这种虚构动物。

西方龙给人的印象是长颈生翼的近似恐龙的生物，口吐烈火是它的代表动作，而作为《女神转生》玩家理应了解更多龙系物种。《女神转生》中的龙族包括“龙神”、“龙王”、“邪龙”等种族，它们是世界各地神话传说中类似西方龙的存在，但大部分都长得不像飞行恐龙。

首先是一类外形像蛇的龙族，在《女神转生》中的代表角色是多头的“八岐大蛇”，青龙虽然像蜥蜴一样生着四个脚，但由于整体形态还是被归入蛇系龙的行列。东方龙大多像蛇，西方龙更接近蜥蜴，但如果这样划分，中东的美索不达米亚神话中登场的龙则处于非常尴尬的位置，该神话系中的龙也大多是蛇形，这极大稀释了西方龙中蜥蜴龙的比例，因此本文中将蛇形龙写作“龍”，蜥蜴形龙写作“Dragon”，二者全部统称为“竜”。

“竜”的传说遍布世界，大多以蛇为原型。神话上的龙族多是河流、雷电的自然现象神格化，从河流和雷电联想到蛇也是再自然不过的了。蜥蜴形的Dragon凭借基督教文化发展壮大，中世纪基督教把圣人传说和欧洲的骑士物语结合，诞生的以《圣乔治》为代表的恶龙讨伐故事



深受民众喜爱。小型戏剧是当时的主要大众娱乐之一，制作Dragon的舞台道具想必费了好一番工夫。此外，中世纪的欧洲备受维京人的袭击，维京人被基督教视为“恶魔”，他们的船头有着类似龙头的装饰，这也是Dragon为什么大多扮演恶角的原因。

孕育并环绕世界的“龍”

上古神话中的竜并不全是像Dragon那样的可怕怪物，经常被作为地母神信仰，这也是地母神的子女大多奇形怪状的理由。巴比伦的地母神提亚马特死后化为天地万物，她在创世神话《埃努玛·埃利什》中就被视为龙族。

除了地母神，神话里还存在一种环绕世界的龍。古代的人类难以理解世界存在于一个名叫地球的行星之上，他们对看起来平面的世界尽头充满想象。陆地的那头是海，海的那头又是什么呢？认为天圆地方的古代人类对世界进行了各种想象，其中就有“巨大的蛇环绕着世界”的世界观。

北欧神话认为人类居住的“中土大陆”被巨大的世界蛇包围。世界蛇是洛基与女巨人生下的巨大毒蛇，与怪物芬尼尔、女死神赫尔是同胞关系。最早世界蛇尚未包围中土大陆，被主神奥丁扔进海里后才长成顶天立地的大怪物。

另一个是被认为是古印度的世界观，认为以须弥山为中心的平面世界像圆盘一样被多头大象背在背上，这些大象又站在更大的乌龟背上，继而再被巨大的眼镜蛇像绳子一样捆住。在印度正统的神话里，世界创世的确跟巨大的蛇有关，毗湿奴也化身过巨型龟类，但在印度神话各类圣典中并不能找到相符的描述。据进一步考察，这种世界观似乎在近代欧洲才兴起。

真正的古印度世界观

那么在真正的印度神话里，世界是被怎样审视的呢?



以《梨俱吠陀》为代表的吠陀文献群是现存最古老的印度神话，仅创世神话就有多个版本。其中的一个版本是被称为purusa的原人被献祭给众神，由尸体产生出整个世界。除此之外还有从黄金胎儿中诞生出创造神的神话，以及被称作“祈祷之主”或“一切的创造主”的神创造世界的故事。

婆罗门教曾在印度一度衰落，佛教成为主流，后来又被继承了婆罗门教思想的印度教取代。印度教的成立多少跟大乘佛教的诞生有所关系，就像大乘佛教宣称“众生无需经历苦修就能获救”，印度教也宣扬“神并非只拯救婆罗门，所有大众都能获救”。在大规模的宗教改革中，印度的信仰由原先的多神教向尊奉毗湿奴为惟一神的一神教转换，前文说的“一切的创造主”就是毗湿奴信仰对毗湿奴的称谓之一。

印度教有三大柱神梵天、湿婆、毗湿奴，不要以为这三位神明是被所有教众打包信仰的。每位柱神都有各自的一神教体系，梵天信仰衰落得最为厉害，基本被毗湿奴信仰吸收，最终由毗湿奴派与湿婆派互相角力，两派都宣称对方的主神只是己方主神的一个化身。湿婆的儿子象头神、毗湿奴的化身之一奎师那又各自为两派赢得宗教地盘，所以尽管印度教的分支纷繁复杂，最主要的仍是毗湿奴派和湿婆派，拥有印度教信仰90%以上的信徒。

吠陀文献群在印度教时代作为圣典的地位有所下降，取而代之的是《往世书》文献群。舍沙在毗湿奴派的重要圣典《毗湿奴往世书》中有详细记载，传说印度自古在地下世界生活着名为“那迦族”的蛇神，舍沙是那迦族众多蛇王之一，也是毗湿奴的得力助手。

世界在乳海搅拌发生前只是一片原初的水域，毗湿奴已经存在，并休憩在一条盘起身体的大蛇上。该蛇就是“舍沙”，与《女神转生》玩家熟知的另一条龙王阿南塔是同一存在。在梵语中“阿南塔”意为“无限的存在”，“舍沙”意为“多余的部分”，实际舍沙（或者阿南塔）都是毗湿奴的分身，足见毗湿奴无所不包的伟大。

睡在舍沙身上的毗湿奴是“那罗延天派”（毗湿奴信仰之一）的重要题材之一，毗湿奴的肚脐中生出莲花，再从莲花里诞生出梵天，象征梵天信仰被毗湿奴信仰吸收。以此为题材的雕像和绘画数不胜数，就连印度以外的越南、印度尼西亚等地的遗迹里都能找到同题材的雕像，可见毗湿奴派的强大势力。

包括舍沙在内的那迦族生活在地下世界帕塔拉，舍沙就在那里头顶着其他所有世界。舍沙头上的世界可不仅仅是人间，包括众神居住的七层构造的宇宙卵也依赖舍沙支撑，印度神话的想象力不得不令人叹服。舍沙并非简单环绕世界的龙，而是支撑人神世界的尊贵个体，在《真4F》中的会扮演极度重要的角色。

神话与历史

从仪式到娱乐

以上我们已经用大量篇幅介绍了与《真4F》密切相关的关键神格和对应神话体系，不难看出，无论神话里有没有掺杂宗教要素，其自身的故事都特别有趣，没有说教感。登场的众神和英雄均个性丰满，时而展开未知的冒险，时而演绎出一幕幕悲喜交加的剧目，从我们普通人的视角看，神话更是成为一种娱乐作品。

然而神话的初衷并非娱乐，今天我们看到的娱乐神话也早已失去当初的庄严。古老的神话诞生于文字产生前，人类长期口口相传，每次转述都必定伴随着内容上的失真，并且受到社会当权者的影响甚至修改。比如飞鸟时代末期的《古事记》和奈良时代初期的《日本书纪》都是日本神话的官方文献，仅仅相隔8年的两部书充斥着大量出入点，便是当时日本的当权者为巩固自身统治而做出了修改。无独有偶，世界其他神话也不能免俗。

初期的神诞生自原始人类对自然现象的思考，人类从中抽出不具体的神性当作高位对象崇拜，以祈求灾难不会降临到自己头上。为这些不存在实体的自然现象附加肉体和人格，就进一步变为具体的神。世界各地神话中最古老的主神往往是雷神，人们认为雷神能引来大雨，导致河水泛滥，对人类生活造成巨大损害。该时期的神话尚且处于口头传授阶段，也产生了数不胜数的大洪水神话。

太阳神和丰收神逐步代替雷神成为新的主神，这是在文明相对成长、宗教羽翼渐丰的历史背景下完成的。随着治水技术、建筑技术的提高，洪水对人类造成的损害大幅降低，雷神也就没那么可怕了。农耕文明最仰仗的稳定收成，转而需要靠太阳神和丰收神庇佑。宗教进步后，崇拜神的各种祭祀仪式慢慢产生，神话获得进一步发展，流传到现代的神话故事里讲述的“上古”或“原初”的故事基本就是在这一阶段成型并以文字形式记录下来的。

人类社会发展到一定规模，领袖需要加强手中的力量。古代社会中宗教领袖的权力往往不亚于政治领袖，当权者需要把自己包装成神或者神的部下，以获得稳固的民心。为了实现这一愿望，以权力者自身经历改编的英雄神话开始出现。

在最早的神话里，神明彼此独立，故事也是随手创作的，并未形成统一的体系。这些七零八落的神话在整理成册时，必须通过编者的改动来消除故事之间的矛盾，并试图把多个故事加以串联。不仅如此，编者还要时刻留意不跟当权者在思想形态上起冲突，这本身就给神话带来了很大娱乐性。

被交易的古代神话

此后宗教由多神教向一神教的转变成为主流，众多古老宗教和神话都被斥为邪教。世界规模的大宗教和地方规模的小宗教在信仰人数上两极分化，大多数小宗教都消失在历史的长河里。印度教和日本的神道教是多神教延续至今的例外，而希腊神话则基本失去了宗教意义，只作为文化遗产或娱乐作品被大众消费。

希腊神话在公元前8世纪就由荷马等作家宣传扩大；公元前6世纪古希腊首都雅典诞生了许多基于神话创作的希腊悲剧，与普通人的关系更加亲近；至于现代最著名的希腊神话故事，则是公元前2世纪左右才统一整理出的。

戏剧的娱乐性极高，而且剧本家的原创要素越多，与古老神话的不同点也越明显，从某种意义上来说这是世界上最早的“同人作品”了。在游戏和小说的世界里，希腊神话也是“共享世界观设定”的先驱。

人类对神话娱乐性的享受还可追溯到历史上以亚历山大图书馆为代表的古代图书馆，这里收录了各种神话故事，古老的苏美尔神话和阿卡德神话也在这些图书馆的遗迹中得以发现。《一千零一夜》中经常描写国王向旅行者听取异国趣事的桥段，其实这在古代图书馆也许是司空见惯的风景。在国家尚未形成的古代，人们就已经跨越广大的地域进行交易，也许正是这些勤劳的商人把神话带向远方，使得世界各地的神话都有近似的故事桥段吧。无论在哪个时代、哪个国家，总有一部分人只想充分享受神话的乐趣，把彼此讲述神话故事当成不同文化进行交流的一环。植根于《女神转生》这一游戏而完成的本文，其意义也就在此了。



火纹大陆

栏目主持：苍穹

文 火花天龙剑 MALAS

《火纹 if》人物杂谈 Vol.3 暗夜的王子 里昂

身披漆黑的战甲和斗篷，脚跨极具压迫力的骷髅面具战马，伴随着咒语般的呢喃，轻轻翻开手中的魔法书，释放的重力波欲将眼前的敌人吞噬殆尽……在《火纹if》发售前的PV中，暗夜王子里昂（レオン）这一连串的演出特写，为玩家们展示了一个完美而典型的暗黑骑士职业形象。金发帅哥的人设外加声优宫野真守那冷彻的声线，一下子吸引了大批女性玩家。在10月底官方举办的角色人气投票中，里昂力压拓海（タクミ）一举摘下男性组No.1的桂冠，而他的儿子菲雷奥（フォレオ）亦当仁不让地夺得了子代男性角色No.1的交椅（男性角色总排名No.11），亲子两代在玩家中的高人气也成为了《火纹if》中的佳话。

暗夜王族全员都有着不同的母亲，从支援对话中可以得知，暗夜王加隆（ガロン）的后宫同样不乏残酷的宫斗。里昂的母亲是一位毫不起眼的侧室，她与马库斯（マ–クス）的母亲、加隆的正妻埃卡特里娜（エカテリ–ナ）以及卡米拉（カミラ）的母亲之间关系并不和睦，而在艾丽泽（エリ–ゼ）的母亲被娶进宫中后，与里昂的母亲同样也产生了种种矛盾。因此，里昂的母亲在后宫中几乎是被孤立的，也未尽到太多母亲的义务。里昂对于她的评价是"我只是她用来维系和父王关系的道具而已"，言语之中饱含了复杂的感情。正因如此，里昂对于充满的包容力的姐姐卡米拉才会表现出渴求母性的一面。由于各自母亲之间的种种过往，导致里昂与兄长马库斯、妹妹艾丽泽等人之间，也一直都有着一种颇为微妙的隔阂。但即使如此，里昂仍然是一个非常重视兄弟情义的人，同时他也不像马库斯那样古板，而是懂得利用巧妙的手段化解矛盾。在共通剧情第2章，神威不愿对没有抵抗能力的白夜俘虏痛下杀手，因此触怒了加隆王。里昂运用自己独有的魔法，看似杀死、实则击昏了白夜俘虏，既保全了俘虏的生命、替神威解了围，又为加隆王留了面子。从剧情一开始，一个重视大局、冷静而睿智的青年形象便跃然纸上。不过在冷静和理性的背后，里昂还有着天然呆的另一面。同样是在第2章，里昂毫不知情地将法衣反穿在身上，直到神威提醒才恍然大悟的场景，一下子为他的形象打上了呆萌的烙印，而且在支援对话中这段故事又被一再提及，导致"法衣反穿"已经成为里昂形象塑造中不可不提的一个角色梗了。

里昂对于自己的才能有着绝对的自信，因此尽管身处弟弟的立场，对于尚未成长起来的神威，他还是有着一丝不放心。在暗夜篇第7章，从白夜回归却遭到加隆怀疑的神威，为了获得父王的宽恕，被迫独自一人前去平定叛乱，里昂在送别神威时那句"恶运强い"也包含了调侃与担忧两方面的感情。神威作为天选之子的体质有着无尽的潜力，再加上被兄弟姐妹无条件地包容着和爱着，目睹这一切的里昂，无可避免地也会产生一些嫉妒的情感（实际上甚至连马库斯、龙马这样的大哥都无法避免对神威产生类似的情绪）。但里昂始终能够以家族为重，与兄弟姐妹们和睦地相处，最终没有让这颗不和的种子生根发芽。

在白夜篇的剧情中，面对投向敌对阵营、作为敌人站在自己面前的神威，里昂愤怒了。他和卡米拉一样，因为遭受神威的背叛，一瞬间仿佛变了一个人一样。白夜篇前期充分表现了里昂在战斗中冷血的一面，对于敌人以及背叛者毫不留情。难能可贵的是即使是在这样的境况下，里昂仍然能够坚持自己的信条——堂堂正正和敌人作战，对使用卑劣伎俩的小人无比鄙夷。在白夜篇和透魔篇，都有神威一行到访出云公国、却被潜伏在此的暗夜魔道士佐拉（ゾ–ラ）使用奸计暗算的剧情，而里昂对佐拉及其背后的元凶——暗夜军师马克贝斯（マクベス）都是极其厌恶的态度。在暗夜篇终盘与马克贝斯决裂之时，里昂亦毫不犹豫地站在神威一边，而从宽大处置了原本被下令处刑的缪兹公国的歌姬这点，也能看出他富有人情味的一面。或许出于立场目的的不同，里昂会成为玩家的敌人，但是在大是大非的决断之刻，相信所有玩家都会认可里昂的决定。

白夜篇最后，里昂尽管和卡米拉一起理解了神威的选择，但最终还是未能阻止马库斯和艾丽泽的悲剧。在打倒了化身为暗夜龙的加隆后，里昂选择继承大哥马库斯的遗志，成为了暗夜国王，努力领导暗夜王国从战争的创伤中恢复过来。而透魔篇的结局中，里昂也终于可以和他"有着诸多相似之处，也因此有着最坏的第一印象，却能够产生奇妙友情"的拓海握

手言和，并在和平的环境下切磋武艺了。

相比父亲出色的人物形象刻画，里昂的儿子菲雷奥的属性就颇有些照顾特殊爱好者口味的嫌疑了。虽然《火纹》历史上也有伪娘角色（如《烈火之剑》的高人气角色路赛亚），但是像菲雷奥这样明目张胆地画了个女孩然后说他是男孩、且对缝纫和穿女装有着特别爱好的角色，也只能感慨世风日下，即便是老任也不能免俗（虽然在浴室中的人物建模完全暴露了）。不过亲子对话倒是异常温馨，里昂对儿子的特殊爱好并没有太多反对，并且还认真地思考将自己的魔道书交给儿子继承的事情，也让玩家们看到了他站在父亲的立场上时，也有着温柔且善解人意的另一面。里昂就是这样一个优秀又可爱的角色，《火纹if》的故事结束了，但相信里昂和拓海之间“if最高人气角色”的比拼还不会结束（笑）。



《火纹 if》人物杂谈 Vol.4 白夜的王子 拓海

手持着被透魔龙之力魔化的异界之弓“斯卡蒂（**スカディ**）”，拥有毫无死角的1～4射程，自带制造出影分身的技能“攻防一体之阵”，每3回合一次（L难度是2回合一次）的地图炮攻击……相比轻松愉快的白夜篇终章，相信每一位攻略暗夜篇终章的玩家都会头疼上好一阵子。而这位让人叫苦不迭的最终BOSS，却又深受玩家们的喜爱，他在《火纹if》人气角色第一宝座的争夺中，与暗夜王子里昂争得不分高下。白夜的第二王子拓海，就是这样一位在某种意义上充满着复杂的矛盾要素的角色。相比大哥龙马（**リョウマ**），“**タクミ**（Takumi）”在日语中可以写成的汉字很多，包括“巧”、“匠”、“拓海”等，在没有正式的官方汉字之前，我们就使用“拓海”作为他的名字吧。

拓海是白夜和暗夜的王族成员中，性格有着两面性且最为复杂的角色：纤细而偏执，做事一根筋，嘴上却不直率。在故事开篇神威回归白夜王国之后，拓海是兄弟姐妹中惟一一位不愿认同和接纳主角、并抱有猜疑心的人。不仅是神威，拓海对于来自暗夜王国的阿库娅的态度也同样很冷淡，可以看出他对于暗夜王国本身有着很深的敌意。虽然继承了白夜王国神器之一的“风神弓”，但是对于龙马和日乃香（**ヒノカ**）这两位优秀的哥哥和姐姐，拓海在憧憬之余也一直都抱有着挥之不去的劣等感。希望能够比哥哥和姐姐都更为优秀的愿望，和无论怎么努力都难以赶上他们二人的现实所产生的矛盾，在拓海心中逐渐扩大。在看到龙马和日乃香为了救回被暗夜王国夺走的神威而心急如焚、刻苦锻炼的样子后，拓海在对自己的存在价值产生怀疑的同时，对神威在某种意义上的嫉妒心也愈燃愈盛。各种心理交织在一起，形成了他对神威的复杂情感。拓海和里昂在经历和性格上有着相似之处，但是在发售前被玩家们认为更容易黑化的里昂，由于其性格中有着更为乐观和成熟的部分，因此很好地处理了自己和家族的关系，理解了神威并能够与之并肩作战。

拓海在性格上的弱点不幸被本作剧情上的最大黑幕——透魔龙海德拉（**ハイドラ**）所利用。在白夜篇中，拓海虽然很早就加入了神威一行的队伍，但是其性格中的劣等感和自我表现欲并未得到有效的缓解，在不经意间已经被透魔龙的意志逐渐渗透，被暗夜军师马克贝斯称为潜伏在我方队伍中的“蝙蝠”。所幸的是在透魔龙的精神控制发作之时，依靠阿库娅的歌声解除了控制。而在暗夜篇中，面对着率领暗夜大军入侵的神威，拓海之前的各种负面心理又加上了国破家亡的仇恨，在从城墙上坠下后，精神被透魔龙完全侵蚀，成为了身体被负面精神彻底覆盖、与死人无异的傀儡。在暗夜篇终章，散发着强烈憎恶情感、欲将整个暗夜王国彻底毁灭的拓海再次出现在神威等人的面前。在拓海所制造的这股强大负面精神的压迫下，即使是神威也败下阵来。濒死的神威在生与死的精神狭间中与真正的拓海的残留思念进行了交流，拓海也终于向神威表露心迹——他的内心中其实一直都想真正地喊一声神威“哥哥（姐姐）”。带着拓海对家族和亲人的残留思念，神威再度站了起来，全力打败了眼前这个被憎恶所控制的怪物，战争才得以平息。从游戏性的角度来讲，暗夜篇终章几乎可算是整个《火纹if》三条路线中的最难关，而在整个暗夜篇中，但凡有拓海作为BOSS出场的几章都有着足以让一般玩家卡关的高难度，因此“拓海=暗夜篇玩家的拦路虎”这点也成为了玩家之间作为笑谈的一个梗。

在透魔篇中，拓海的意志未被透魔龙的精神所侵蚀，而且在并肩作战的过程中也逐渐认可了神威。他在面对暗夜公主卡米拉的调戏时，一个大男孩面对大姐姐时的羞涩表露无遗，不擅长应付年长女性这点，反而成为了拓海在不少女性玩家中的萌点。白夜王国阵营内，拓海与“拓海脑残粉”的胧（**オボロ**）可算是最有趣的一对了，甚至连任天堂官方都以他们的支援对话公开了场景插画。在和日乃香的对话中，拓海想要努力得到兄长和姐姐的认可却苦于力量不足而受伤，结果为了逞英雄企图独自一人引开追兵，却被日乃香斥为匹夫之勇，这段也算是比较细致地体现了拓海内心深处争强好胜的心理。另外在DLC关卡“乐园争夺战”中，关于拓海性格上不直率这一点也有比较充分的体现：明明比谁都更想去南岛乐园，却很傲娇地不肯直说，而真正到了南岛乐园后却又玩得比谁都要开心（笑）。

拓海在暗夜篇终章所使用的武器“斯卡蒂”在德语中是“伤害、死”之意，最终BOSS是主角的亲人，也是继《圣战之系谱》后时隔19年再度出现的设定。而且暗夜篇终盘的剧情在“《火纹》系列”中也够得上惨烈二字的评价，和求仁得仁的龙马与日乃香相比，拓海可以说是暗夜篇中命运最为悲惨的角色。大团圆有大团圆的好，悲剧同样也有悲剧的美，能促成拓海在玩家中的高人气的原因，也正是剧情中这正反两方面的表现，造就了这么一个复杂的、可供玩家探讨评论的角色吧！



掌门人

主持 马修&果汁&昴星团
插画 西瓜树
四格 古林

各位许久不见啦！经过了长期的大改版，原本的《掌机王SP》终于以《掌机王PLUS》的新姿态与大家见面，掌门人栏目依旧是读者们提供与小编交流的地方，大家都不用担心，只不过以后的投回函表方式会根据时代的变迁变得更加便利，下面会给各位详细解说。顺带一提，本辑的中奖名单包含241和242两辑哦，这两辑内投过回函表的读者们可别忘记啦。另外从本辑开始又有新小编参战，大家快来打声招呼吧。





三味线出阵！

大家好，我是新来的小编"三味线"。作为一名从小看着《掌机王》长大的玩家，"掌门人"一直是我非常喜爱的栏目，如今有幸能以一名编辑的身分出现在这里，内心既激动的同时，也为能与大家见面而感到十分高兴。本人钟爱日式RPG，例如"《轨迹》系列"、"《传说》系列"等等，全都是我的菜，但其他的游戏只要是好玩，我也来者不拒（杂食动物）！求交流求推荐，各位读者朋友请尽情地用留言调戏我，我也会用心用力地码字去回应大家，为大家献上更好的内容。今后请大家多多指教啦！

我最期待……

目前最期待的游戏就是《火焰之纹章》的续作，我想知道会不会扩大同性结婚的范围。别报警，我自首……

武汉 猫九

苍穹 除了果汁、古林这两位之前就玩《火纹》的女玩家外，从来不关注此系列的半夏也因为"同性结婚"的设定买了《火纹if》。虽然关注点有些奇怪，但玩家群体扩大总归是好事……

古林 与苍老师说的一样，我身边有几位女性玩家也因为有这设定而第一次入坑《火纹》……不用慌，该来的总会来的。

果汁 紧跟时代脚步的好游戏啊，不过比起以这些为噱头，还是希望剧情用点心。

白菜 我记得中世纪故事的王道不是王子与公主的恋情吗？为什么会这样呢？

昴星团 其实你是想说"最期待的就是有广泛同性结婚范围的游戏吧"？

苦逼的高三

高三了，游戏时间越来越少，苦啊（55555……），小编们看着一届届的苦逼高三是不是很开心?

南宁 AXG





三味线 出来工作后尤其怀念高中生活的点点滴滴，不过再要让我回去经历一次高考，我选择拒绝（笑）！

古林 不会开心，因为会想起痛苦的记忆……唉，说多都是泪。

昂星团 看到了这条后高三的艰辛再次在脑海中浮现，我只能说少年坚持完这段时间你就解放了，不我没笑，我真的没笑！（认真）

果汁 大概等同于“虐菜有意思吗？”“当然有意思啦，哈哈哈！”，人总归是幸灾乐祸的。

论拳法

大学军训，听着教官吹嘘他的军体拳很厉害的时候，真的好想问他会不会CQC。

江门 Zorro

白菜 我也不知道为什么，但我脑海中瞬间浮现了“铁拳无敌孙中山”这句话。

苍穹 作为“军道杀拳”的传人，毛老师（白菜）恐怕不在“铁拳无敌”之下。

昂星团 毛老师明明是天魔传人的后代你别乱说（详情请百度）。

直播组合









白金的力量

自从开了PS+会员后白金就停不下来了！！

苏州 血祭狂歌



昂星团 一个月的免费游戏量要白金的话足够折腾大半个月的了，更何况一些白金难度爆高的，总而言之，开心就好。

古林 不要被骗了！很多都是开了坑就不能回头的虐心奖杯作，一定要先确认清楚啊！

白菜 自己以前也不屑打奖杯，不过现在也慢慢开始追求力所能及的白金了。奖杯系统其实可以看做是对自己的一个交代和证明。

微生活

1 文编还是美编？这是个问题

（事情来源于古林的一个突发奇想。）

古林：我转职去做美编吧，好像比较适合我。（古林莉莨原本在相关方面便有造诣。）

果汁：为了和香山坐一起也是拼了。（最近古林和美编香山的感情非常好。）

白菜：古林大大好厉害，以后自己的攻略自己排的节奏，阳光学园栏目再开——教你怎么当美编。

古林：我要好好学习一下那个排版软件，已经装好在电脑里了！

苍穹：以后周边刊物你就当美编+文编吧，这样我就有4个美编用了。

白菜：写一个攻略拿双份奖金，so happy。

古林：我错了，大大们放过我。

（数日后）

苍穹：（路过美编处后回来）古林老师又在指导香山排版了，又多了一个美编可用。



白菜：你们这么黑，古林大大回来又要泪奔了。

古林：（回来看到消息，十分惊慌）没有啊！！！！地图排版是要告诉她怎么弄的啊！！

（古林整天都担惊受怕宇宙克星苍老师真把她当美编用……）

2 在我的拳头面前，什么都是假的

（假日里白菜与库玛、鲁叔等小伙伴出去吃饭，白菜在机厅打拳击机的照片被库玛拍了下来发微博了。）



果汁：哈哈哈哈哈哈哈好生猛的拳击啊。

苍穹：我再也不敢黑毛老师了，拳力太强不晃会被撞到地上。

乌冬：看毛老师这架势就知道练过的。

苍穹：以后跟毛老师打架只能采取叶问VS泰森的套路了——踢裆！

昴星团：毛老师的拳头打出了幻影！

（在大家热热闹闹讨论、称赞白菜的时候，白菜却始终一言不发，也许每个人都要小心哪天会突然吃下白菜的一拳……）

3 方便好用的武器

（众编讨论本辑的掌门话题时找到其中一个候补话题）

昴星团：大家觉得游戏里的哪种武器最适合自己呢？

白菜：四次元口袋。

昴星团：那是道具。

白菜：王之财宝。话说武器这个范围太广了，魔幻武器、冷兵器、现代热兵器这些都算在内吗？

昴星团：算吧。

白菜：（本性暴露）洲际导弹，一键秒杀全部。

就在众人纷纷思考合适的武器时——

果汁：当然是舰娘了！

众人：……

昴星团：（早已习惯）你们看，这个多实际。

（于是这个话题就突然被否决了）



◀白菜心爱的武器。

掌门话题 小编们对游戏或动漫里印象最深的一句台词是什么呢？

（提供者 汕头 姚桂创）

乌冬："打不中的话就什么事都没有"——夏亚。打猛汉懒得根据任务换防具时常用的一句话，不过经常是秒收Flag。

白菜：《高达W》的希罗名台词"我要杀了你"。倒不是说我有多喜欢这部作品，而是作为男女主角初次见面打的招呼来看，这句话冲击力确实很强。试着想想新学期第一天跟新同学打招呼，对方劈头盖脸就是这么一句的感受吧（笑）。

苍穹：说个年代久远且让我耿耿于怀的台词吧。FC游戏《吞食天地Ⅱ 诸葛孔明传》在临近通关时，有一位NPC会说"2代发售了的话，3代也会出的吧。"这句话让许多粉丝对于续作都无比渴望。但是25年过去，正牌的《吞食天地Ⅲ》根本无望，幸好有丰富的同人Hack作品聊以慰藉，而《秋风五丈原》的改版作者也让同一位NPC说出了"3代什么时候才会出啊？"这样的台词。

古林：大概还是《TOV》男主角尤利的那句"不是要做选择，而是已经选了"吧。坚守自己的正义，始终不变的执着让人动容，也难怪这么多年之后，这个角色在"《传说》系列"的地位依然坚如磐石。

果汁："这一切都是妖怪搞的鬼！"——出自《妖怪手表》的经典台词，以其独特的精神胜利法和甩锅手法让我感到印象十分深刻。例句："什么我今天睡晚了？一定是妖怪搞的鬼！"，这么一想就会感觉自己的心理负担轻了很多，真是很棒的一句话啊。

昴星团：果然还是《游戏王》里法老王的那句霸气的"**それはどうかな**（那又怎么样呢）"，每当这句话后对面一般都会很吃惊地接个"纳尼？！"然后被花式吊打，这个梗在牌友相互打牌的时候也经常使用，后来还被运用到各种恶搞作品中，一唱一和的对话至今回味起来还是会引人发笑。

三味线："假如你是蒙古的孩子，就不可能忘记那一片天空。"台词出自于动画《幻灵镇魂曲》。当时觉得那个结局特别凄美，这句话久久让人不能忘怀。

241调查：2015年最喜欢、玩得最久最用心的掌机游戏

《数码宝贝物语 网络侦探》，因为这款游戏制作得很用心，虽然在不停地刷刷刷，但乐趣依然很多，总想让喜欢的数码宝贝快点进化，一开始玩通了日文版，出中文后把日版卖了又买了中文的。

北京 黑猫

《火焰纹章if》，因为这本来就是个又耗脑子又看脸的刷子游戏呀！这回暗夜线的关卡都挺有趣的，难度也够高；剧情拆开看真是一般一般，但合在一起又有种宿命感，而且主题曲《ひとり思う》好棒！！

武汉 猫丸

纵观2015年，最喜欢的和玩得最久的都是《火纹if》，本作在剧情方面大爆发，虽然还有不完整之处，但也算大变革。

呼和奥特 沙若源

最喜欢的是《怪物猎人×》，最近也一直在玩，感觉游戏风格非常爽，新加的狩技实在是非常给力！

北京 老北京儿

最喜欢和玩得最久的是中文版的《最终幻想X HD版》，因为本作高度还原了PS2版时的素质，让人印象深刻，而且我超级喜欢它的剧情和风格。

上海 顾春军

都是《MH4G》，理由的话，好玩不就够了？

玉林 阿拉买不起斯基

《怪物猎人》，想怎么刷就怎么刷，怎么刷都刷不到头。自己从头solo到全解禁是最有成就感的。

北京 威伊

除了燃魂的《MH×》能让我打得昏天暗地，也没有其他游戏了吧。

苏州 nero

《海贼无双3》，剧情方面还原得就算完全看不懂日语也能热血沸腾起来！

江门 周卓乐

那当然是《传颂之物 虚伪的假面》了，一直很喜欢《传颂之物》的剧情。因为已经学了半年的日语，玩游戏的时候每句话仔细地看过去，尽全力地将每句话自己翻译出来，真的不知道玩了多久，可能是白金时间的两倍吧（笑）。

台州 白石黑玉

最喜欢的应该是《勇气2》吧，剧情、人设、系统都是无可挑剔的RPG佳作。玩得最久的是2015年9月才入手的《MH4G》……但是谈不上用心，很多系统都没参透……还有就是《生化危机 佣兵》和下载游戏《钢铁陨落》吧。

南宁 AXG

《第三次超级机器人大战Z 天狱篇》，1周目0改0坠机全SR半数以上机师ACE350回合内通关，1周目全可获得奖杯获得，男主90级以上！相当不容易吧！

苏州 血祭狂歌

昴星团 个人应该就是《怪物猎人×》了，除了兴趣外还因为要做攻略本，所以也花了不少时间在里面，和机友一起清任务的时光真是流连忘返啊。

求直播

之前对游戏有无与伦比的热情，可也许是年纪大了，看大大们的直播越来越多，自己上手反而少了，难道我的青春已经走了吗？小编们有时间也直播吧！

咸海 刀刀

苍穹 《游戏机实用技术》和“游戏时光”的联合直播间已经开了很久啦，还不知道的读者们快去“斗鱼”网站搜索房间ID“65415”吧。周一至周五每天中午12点半都会有直播节目，欢迎新老读者加关注。

昴星团 掌机王的“双子污女组”和“相声组”在直播间可火了，隔三差五的就有观众想看她/他们直播呢。

果汁 其实我真的没说什么了，但是古林每次都会说出让我惊讶的话，害得我也风评被害，吓死我了。

古林 等等我是无辜的！我只是依照指示办事！！看我纯洁的眼神儿，相信我啊！！

白菜 相信所有玩家都有过看别人玩游戏比自己玩更有趣的经历吧？这就是一种分享的乐趣，两件快乐的事情重合在一起肯定是双倍的等等你们干什么快放开……

果汁 把这个白学家往死里打！



解救同学

进入大学后，发现身边的大学生们都热衷于玩《L■L》、《■F》之类的网游……为了解救他们，我向他们推荐了《MGS》和《闪乱神乐》！

江门 周卓乐

古林 做得好啊！硬核派的玩《MGS》，心水美少女的玩《闪乱神乐》……只是不知这位读者的安利有没有成功？

苍穹 大学时带了PS2到宿舍，不过《魔兽争霸Ⅲ》才是当时的主旋律（又暴露年龄了）。

昴星团 在大学时代成功用PSP解救过好几名同学的路过，不过他们现在又回归PC了（摊手）。

果汁 不妨再推荐一款《沙滩排球》，然后买上一箱营养快线，保你成为宿舍人气王！

三味线 为什么我念大学的时候没有遇到这么棒的机友！

白菜 我觉得安利三大■教见效会比较快，《舰娘》、《东方》、《LL》，一捞一个准。

242调查：2016年最期待、最希望公布的、掌机上的名作的正统续作

我最期待的是3DS上复刻的《最终幻想Ⅴ》和《最终幻想Ⅵ》。

广州 洪洪

那当然是《枪弹辩驳》了。

上海 东东

《怪物猎人×》续作，有更多新怪加入，另外希望增加一下难度。

上海 彭逸敏

有生之年，《轨迹》系列。

威海 刀刀

PSP的《死神嘉年华》，不知道还会有续作吗？

南宁 卢尚拓

《轨迹》，我就想问问这个坑什么时候填完？

马鞍山 许少玮

当然是《怪物猎人》和《精灵宝可梦》的新作了，还需要理由吗？

承德 丁大为

《闪之轨迹》和《伊苏》，我爱法老控！

九江 张弛

《高达EXVS MB》，当然不太可能，《EXVS-Force》已经让我头昏眼花了。

苏州 血祭狂歌

《最终幻想 零式》的续作，希望能在新的平台上再一次地感受到那最令我向往的幻想。

广州 周卓乐

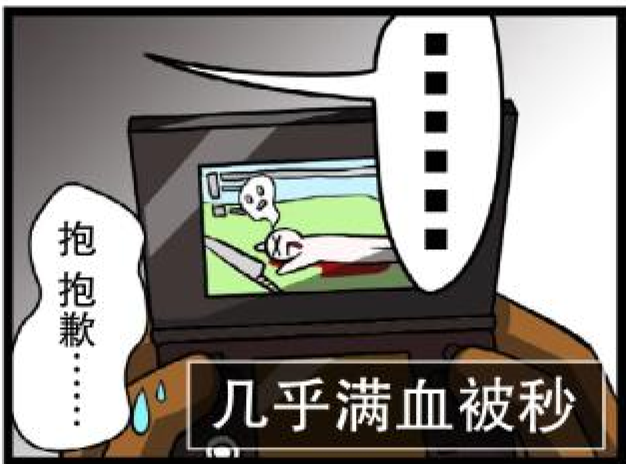
昴星团 本来是期待《口袋妖怪》新作的，没想到梦想成真，那么现在最期待的自然就是《怪物猎人》的续作了，《高达EXVS》则完全不敢去想。

秒收FLAG











不愉快

因对特摄片《奥特曼》系列的喜爱，最近老被某些朋友奚落自己幼稚，所以感到有点不愉快。

梧州 迅星

苍穹 还有人觉得玩游戏幼稚、休闲时间应该去酒吧之类的呢。人生是自己的，何必在意别人的眼光。

三味线 借用TVB的一句经典台词：做人最紧要的就是开心！喜欢就坚持，快乐是自己的。

白菜 特摄是一种情怀，就算不热衷也不必诋毁。如果有朋友整天对此说三道四，我觉得你可以发怒喔。

昴星团 估计那些朋友是把童真和幼稚的意义混杂在一起了，而且任何作品都有它的亮点，但不求能让所有人都去理解它。我也经常遇到类似的情况，现在的想法就是“让别人说去吧，咱玩咱的就好”。

看售价

现在最喜欢干的就是每天上贴吧看《高达EXVS-Force》的售价，有一段时间甚至跌到了2000日元，BNE这次可是背大锅。

北京 黑猫

乌冬 现在已经在2000日元以下，还不赶紧来一张吗？（笑）

昴星团 虽然游戏还在不断更新模式，但感觉还是无力回天。

果汁 游戏的第一印象真的非常重要，不管你内里到底藏着怎么样的高素质，只要第一印象不过关，就永远是烂游戏。

《掌机王PLUS》季刊化！幸运大抽奖形式变更！

时代在进步。

纸质回函表不仅写起来耗时耗力，还会浪费读者寄信的劳力与邮费。在这个电子信息飞速发展的时代，经过掌机王全体小编的慎重讨论，决定不再附送纸质回函表，把读编的交流互动交给网络来完成。

从本辑开始，“掌门人”会刊登读者调查问题。读者们可以向掌机王专用电子邮箱pgking@263.net 发送邮件，向小编们传达自己的看法。精彩的回复将会刊登在“掌门人”栏目中，让小编与大家一起谈笑风生。而且在刊物上市后的两个月内，小编们会从认真回答问题的读者中抽选出**一名大奖得主和两名幸运奖得主**，通过读者留下的联系方式（QQ、邮箱、手机号码等）告知。中奖结果亦会刊登在下一辑的“掌门人”栏目中。

同时读者也可以扫码关注掌机王微博，私信我们、或是在不定期举办的调查话题活动中留下你宝贵的意见。当然，实体邮政信箱依然开放，也欢迎读者继续来信支持。读者的支持才是我们进步的动力。新生的《掌机王PLUS》想要继续走下去，离不开大家的关注。批评不可怕，小编们已经做好挨砖的准备，请大家畅所欲言。

本辑读者调查

1.改版后的《掌机王PLUS》有什么做得不足的地方，请留下你宝贵的意见。

2.本辑你最喜欢的文章或栏目是什么，请谈谈理由。

3.你有什么话想对小编们说，你周围发生了什么想和小编们一起分享的事情吗？

掌机王电子邮箱：pgking@263.net
游戏机实用技术电子邮箱：ucg@ucg.cn（注明掌机王收）
邮政信箱：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王PLUS》读者服务部（收）
邮编：730020

本辑奖品





大奖 1名 正版游戏任选其一

PSV游戏《机动战士高达 EXTREME VS-FORCE》（中文版）/3DS游戏《塞尔达无双 海拉尔全明星》

幸运奖 2名 《掌机王PLUS》Vol.2



扫描二维码即可关注《掌机王PLUS》官博，参与我们的互动活动哦！

《掌机王SP》241辑中奖名单



一等奖

3DS《怪物猎人×》/PSV《索菲的工作室 不可思议之书的炼金术师》	武汉市	袁雅婷	正版游戏二选一

二等奖 掌机/游戏周边





北京市	侯丽	PSV硬壳包
广州市	朱思远	初音MIKU双层防震金属卡盒

三等奖 掌机周边



呼和浩特市	张泽	3DS海绵包
上海市	顾春军	PSV彩包
广州市	姚一帆	3DS直充电源

《掌机王SP》242辑中奖名单



一等奖

3DS《怪物猎人×》/PSV《求生档案 天空的彼端》	九江市	张弛	正版游戏二选一

二等奖 掌机/游戏周边



苏州市	杨天远	初音MIKU PSV收纳包
广州市	周卓乐	《精灵宝可梦ORAS》限定版扑克·红宝石版



三等奖 掌机周边

承德市	丁大为	3DS海绵包
马鞍山市	许少玮	PSV彩包

编看编享

数个月的刊期内，小编们经历了哪些事，产生了哪些感悟，全新改版的“编看编享”栏目会与读者们一起分享这一切。来看看这几个月的小编推荐吧。



白菜

从年后到今天，原《掌机王SP》部门的小编们一直在爆肝。虽然《PLUS》直到4月上旬才上市，但之前上市的《PS专门志2》，以及刚刚上市的《怪物猎人× 完全攻略本》都是小编们呕心沥血的杰作，还望大家继续多多支持。作为创刊号，本辑《PLUS》在尽可能保留原本《SP》风格的基础上，在细部也进行了多处调整，特别是强化了《SP》一直以来最受好评的深度攻略部分，尽可能地收录近期的热门大作，并均以完全研究为目标进行制作，务求给大家带来最佳的攻关指导。（包括光盘部分也有新栏目加入哦。）

以上打了一波人情牌广告，现在来说说个人的一些近期情况吧。其实说起来惭愧，白菜个人的生活方式相比年前倒是没有发生太大变化，每天还是下班之后看看番、玩玩游戏，不过介于社交圈子增大，倒是养成了三不五时出去看看电影的习惯（笑）。因此今天安……推荐的内容对于紧追潮流的现充玩家们来说或许都是众所周知的内容，不过还请大家给个面子，耐心看下去吧。

系列收官之作——《叶问3》

推荐人群：甄子丹武打电影爱好者



记得当时白菜还在群上咨询早些日子观影归来的朋友，问问他们本片的质量到底如何。他们的回答很简单：《1》和《2》都看了，你不看最后一部《3》？言之有理。所以白菜就在刻意没有获取任何事前情报的前提下走进了电影院。

甄子丹的打戏，很多片子里会强调快、准、狠，拼的是一股冲劲与杀意，观众也看得过瘾。但说老实话，这种风格在《叶问》这个系列中得不到彰显。我想这或许是跟片中传递的一种“武术精神”有关系，叶师傅的咏春，讲的是点到为止，不下杀手，除了《1》中对待侵华日军打得比较不留情面以外，基本都是停留在武术切磋的层面上。如果是追求《杀破狼1》那种快意恩仇的观众，在这个系列中恐怕难以得到满足。不过本系列就跟所有带入了异种格斗技对战的同类作品一样，通过跟外国武术家的较量，让观众在观影的时候，内心的民族精神自豪感得到了膨胀，再配合一番听起来有声有色的大道理，观众想要不受到感染也是比较困难的。这里白菜的意思不是说这片子落入俗套，而是在赞扬其找到了能够有效打动观众的方式，作为商业片来说可谓非常成功——即使甄子丹打得并不狠。

《1》的主旨是通过击败侵华日军的空手道高手来振奋民族尊严；《2》的主旨是通过击败一个前期被塑造成恶棍的外国拳击手来振奋民族尊严。这两部作品的文戏个人看来都不算很讲究，但是里面充满了大义要素，所以叶师傅踏上擂台的理由，即使影片不做太多说明，观众也能够产生共鸣并接受。《3》的一大卖座要素，在于邀请了国际拳王泰森参演。拳王的文戏虽然烂得一塌糊涂，不过大家显然不是去看这个的——3分钟的咏春对拳击，即便经历了《2》的最终BOSS战，叶师傅应付起来依然显得非常吃力，甚至还一度落于下风，当真是给足了拳王面子。剧组曾透露这3分钟的打戏拍了整整7天，叶师傅的咏春所欠缺的力道感和狠劲也由拳击部分进行了弥补，精彩程度在白菜心中可谓超越了《3》的最大卖点“咏春对咏春”。说得极端一点，就为了这3分钟掏钱观影，也是划算的。

抛却作为噱头宣传的泰森战，《3》的主线之一在另一位咏春拳师张天志身上。张晋演这样的角色也算是手到擒来：自私、自利、好强、郁郁不得志的失落感，都被刻画得入木三分。为了糊口，为了梦想，为了儿子的幸福生活，他在片中做了不少上不了台面的丑事，但内心却仍然保持着一名武术家应有的骄傲与正义感。比起“伟光正”的叶问，张天志的做派明显更加贴近市井小市民心理，在观影时揣测他的心理活动，乐趣是远远高于看叶师傅说教的（笑）。另外一条主线，则在于叶问妻子张永成与叶问之间的互动。比起基本上毫无存在感的吴千语，熊黛林完全就是本片的文戏台柱担当，她的所有表演都非常出色，在病房中与叶问的对话更是让人鼻子泛酸。虽然这是一部功夫片，但熊黛林的存在却使片子的观感得到了非常大的提升，甚至为叶问这个角色注入了人性，这是非常令人赞叹。

虽然《3》在上映后收到了不少负面评价，例如故事主线模糊、主旨太多重心不明（白菜在看完片子爽到之后，细细回想也确实存在这个问题）等等，事后也曝出偷票嫌疑为口碑抹黑，不过从结论上来讲，即使已经下映，本名依然值得所有功夫片爱好者一看。比起《2》的褒贬不一，《3》在整体上保持了与《1》相同的水准，作为系列收官之作，算是不辱使命。

※其实白菜心里一直有个疑问：咏春对拳击的最后一刻，如果不是铃声响起，以叶问和泰森在片中塑造的性格，那场对决到底会如何收场？叶问那一脚，真的踢得上去吗？



果汁

恭喜《掌机王PLUS》迎来新生大改版！自己虽然只是新加入的人员，但是看到小书进化成大开本还是有点兴奋的。大开本代表什么？更多的内容，更好看的版面，更好摸的书页！虽然估计也有读者喜欢以前那本小小的，不过能高端一点总归还是高端一点好嘛。

从过年到现在还真是一点都没闲着，除开《掌机王PLUS》的工作外还有《PS专门志》、《怪物猎人×攻略本》等内容，充实是充实，但是几乎累得没精力玩别的游戏（苦笑）。最近在玩的游戏是《黑暗之魂Ⅲ》和《DQMJ3》喔，无论哪个都是一线佳作，实在是让人沉迷。

近两天被UCG的沙迦问“你难道不是腐女？”让我有点惊讶。是的我完全不是，而且有些读者或许发现了——我是喜欢百合系作品的，当然不是姬佬。不扯那么多了，马上进入本次“编看编享”的环节吧——这次带来了动画、漫画两方面的作品推荐，因为编辑部的大家兴趣都很广泛，所以我就放心推荐一些不太大众向的类型了，不过近年“百合大法好”的口号似乎挺常见的……还请各位读者放心，虽然推荐的是百合系作品但程度并不重。

动画·飞天小裤裤——《强袭魔女》

推荐人群：军事迷、现代兵器爱好者

相信动画龄比较长的读者或多或少都会听过“飞天小裤裤”的大名，事到如今为什么推荐这款作品……那当然是因为第三季就快开播了！强袭魔女是由GONZO制作的TV动画，于2008年播放，总共2季、3个OVA和1个剧场版。人物设定由知名插画家岛田文金负责，同时亦是一款跨媒体的作品。所谓“海有舰娘、空有魔女”，近年的人气作《舰队收藏》设定便是与《强袭魔女》相似，以二战题材为主。只不过《舰娘》以舰船拟人化为主题，《强袭魔女》则以各国王牌机师娘化为主题，作品中的主角们均是有着名声响亮的原型机师，他们的爱机在作品中则变成了“飞行脚”，让魔女们能够自由翱翔于苍空之上。

故事由人类遭受神秘敌人“异形军”袭击开始，人类普通的武器对这些异形不起太大作用，异形军很快就占领了许多领土。为了对抗这些侵略军，拥有特殊力量的少女——魔女组成了各个精英队伍，凭借专门开发的简易飞行单位“飞行脚”在空中活动，与同样擅长在空中战斗的异形军交战。动画描述的就是其中一支队伍“第501统合战斗航空团”，队里共有来自不同国家的11名魔女，每位都各有特色，虽然动画以宫藤芳佳为主角视点展开故事，但实际上其他人的戏份也不见少，并且均凭借独特的个性而获得一定的人气。故事主线基本就是围绕魔女的日常与进攻异形军这两点展开，并在简单明晰的主线中混入不少军事迷喜欢的二战梗。能看到可爱的女孩子们加深感情、又能看到重本制作的战斗画面，强袭魔女就是一作能轻松看待，却又不缺深思的优秀作品。



▲“因为有裤子不方便穿飞行脚所以就干脆不穿了”——这种大胆直率的卖福利设定广受称道。

漫画·不一般的学园恋爱故事——《终将成为你》

推荐人群：喜欢纠结恋爱故事的读者、喜欢细析人物感情的读者



▲干净细腻的画风是本作最吸引人的地方，至于是否喜欢这种纠结系的恋爱故事……就看读者的兴趣啦。

如果说上文的《强袭魔女》还只是打擦边球的百合，那本作大概就完全套得上“百合向作品”的名目了。目前仅仅连载到10话、单行本推出第二卷，但却已经获得了压倒性的人气。故事讲述女主角小糸侑因为无法感受到喜欢别人的心情而烦恼，在高中生活里却碰上了一名喜欢她的美人学姐七海灯子，因为不理解“喜欢”的意义而不能回应前辈心情的侑，在与学姐相处的过程中逐渐感受到“喜欢”的感情，她与她的故事就这样展开了——

作者仲谷鳰从名义上来看虽是新人，但早已在东方等同人圈子里锻炼出了扎实的画功，干净的线条、清新的上色还有对表情细节的处理堪称一绝，让本作的感情描写十分丰富。

需要重点说明的是本作的恋爱故事并不像外表看上去那般清新治愈，而是暗藏玄机……这是人物的性格均有一定程度上的扭曲而造成的，可以说随时都是糖鞭并存的故事展开总是能让读者大吃一惊。吃腻了甜蜜恋爱故事的读者不妨观赏一下本作。



▲黑长直美人七海灯子，外表坚强可靠但却有软弱、依赖小侑一面的反差萌，非常喜欢小侑。



◆《铁血的奥尔芬斯》刚开始的剧情发展还是不错的，不过越到后面剧情就越拖沓，插入大量的“分支任务”和意义不明的便当。拖剧情也就罢了，好歹多弄点MS战吧，有时连续2集都没有MS战，而且更搞不懂的是MS战都不算多，有几集的作画那么崩，预算究竟用到哪去了，希望第二季有所改善吧……好在之前还有《高达UC》TV版压压惊。

◆说到拖，拖了许久AKB48总监督高桥南的毕业总算也落实了，这次的“编看编享”就来说说高桥南的毕业演唱会。



《祝 高桥みなみ卒业“148.5cmの见た梦”in 横浜スタジアム》

推荐人群：还用说么

AKB48的总监督高桥南于2014年年底宣布毕业，不过为了给下任总监督横山由依做上任的准备，留了一年的缓冲期，预定在2015年12月8日毕业，但之后由于种种原因，毕业日程也是一拖再拖，直到去年年底宣布正式的毕业演唱会在2016年3月27日举办，而剧场的毕业公演则是4月8日，其中毕业演唱会由于有视频网站直播，所以天朝的48系粉丝也可以提前一步看到这场极具意义的演唱会。

本次演唱会的看点有两个，一是作为主人公的高桥南参与了所有歌曲的演出，完成了她在AKB48里的最后一次自我挑战；二是因为送行的对象是整个48系总监督，所以不仅国内的48系团体都有出演，同时和高桥熟络的毕业生们也作为惊喜嘉宾登场，让毕业生的饭们也大呼过瘾。

首个登场的毕业生自然是亲友前田敦子，两人在夕阳的衬托下合唱了一首《思い出のほとんど》为演唱会拉开帷幕，这首歌是属于两人的回忆曲，之前只在前田敦子毕业演唱会时合唱过一次，而这次高桥南毕业演唱会则是第二次，不过立场则变成了毕业生送毕业生，更添一份惆怅。伤感的第一曲过后则是选拔组带来的《ヘビ-ロ-テ-ション》，将原本略沉重的气氛带了回来，而且除了前田外，参与的毕业生嘉宾还追加了大岛优子、板野友美和筱田麻里子，这个阵容和黄金时期的AKB48选拔有一拼，现在基本很难看到。从第三曲开始则是加上AKB48三个队伍的热门曲连唱，为演唱会开了个好头。

第二节是团体曲部分，48系团体以新到旧的顺序出场，其中包括了刚成立不久、还带着青涩气息的NGT48。还有这个部分可以看到高桥南和姐妹团体年轻成员的互动，这点非常难得，也侧面反映出了她的人望之高。

第三节是小队曲部分，这部分选的基本都是高桥南实际参与过的小队曲，而搭档的则是各团体的核心成员，另外这里也有毕业生嘉宾登场，包括之前没有的登场的秋元才加，她和宫泽佐江为高桥左右“护驾”，以一曲《爱しさのアクセル》引爆全场，另外还有筱田麻里子+松井珠理奈+高桥南的《Bird》、No3B的



《纯爱のクレッシエンド》等的小队曲也非常值得一看。

第四节的歌比较少，只有三首，不过一开始舞蹈选拔成员的秀舞部分非常有看点，然后马上接的就是《Beginner》，劲歌热舞魄力十足，后面两首则是新旧选拔成员的《RIVER》和《夕阳を见ているか？》。

第五节先是现役选拔成员们的《爱の存在》，然后是全体现役成员的单曲连唱作为正篇的收尾。

最后的安可则是正式的告别部分，高桥南先是“穿着”用巨大舞台装置制造出巨型礼服，和选拔成员一起唱了自己的毕业曲《背中言叶》。最后两首则是48系毕业曲的定番《樱の木になろう》和《樱の花びらたち》，同时这里还有更多的毕业生登场，包括了河西智美、大岛麻衣等等，曲子最后高桥南和主要成员一一告别，为演唱会划上完美的句号。

除了表演部分外，这次演唱会的MC也是一大看点，高桥南在平时就有着中枪体质，许多成员都喜欢拿她开玩笑，再加上由于这次演唱会要参与，所以MC时间基本是下台换衣服的，留在场上的成员就可以毫无忌惮地开枪，引得现场笑声不断。其中比较推荐的是第三节之后的小岛阳菜和峰岸南的MC，由于两人和高桥同属于No3B的小分队，感情自然也是不一般，高桥的黑料基本张嘴就来，为她刷足了存在（笑）。

演唱会的熟肉已出，基本几个热门的视频网站都找得到，当然，由于是直播版，镜头还有许多不尽人意的地方，同时也没有Making部分，所以只能拿来尝鲜，如果想看比较完美的毕业演唱会，还是要等正式版才行。









●《怪物猎人X》攻略本终于顺利完工，希望大家能够对这本书的质量感到满意。
●维持了半个月每天睡4、5个小时的节奏忙完了《怪物猎人X》攻略本后，感觉整个人都燃烧殆尽，终于能如愿以偿地睡了一次11小时的觉，起床后发现仅仅11小时还远远不够。
●《铁血的奥尔芬斯》终于完结，看到艾因与MS合为一体，不免想起了利那·F·清英的某个名言，估计以后《机战》里面会玩这个梗吧……
●《口袋妖怪XY&Z》第20集简直经费爆炸，女主不仅有帧数十足的演出，还用角色曲轰炸了全场，正常表演十分华丽，但不知为何我还是觉得武藏的表演比较有意思。
●四月好看的新番特别多，《JOJO的奇妙冒险 不灭钻石》、《逆转裁判》、《机动战士高达UC》等等都是能看的，以后再也不怕空闲着没事做啦！
●毛老师筹划了一年的唱K计划即将在这辑《掌机王PLUS》截稿后实施，自从在TGS之旅中唱了《駆けろ!スパイダーマン》后一直念念不忘，终于又可以再唱一次了。
●3月几乎都投身于攻略本的制作，没什么时间看新番，好在有众编推荐的《为美好的世界献上祝福》这部超（zhi）好（zhang）看的新番，让我在辛苦之余有了点乐子，下面也给各位推荐一下。

动画《为美好的世界献上祝福》

推荐人群：喜欢奇幻冒险、搞笑题材和喜欢玩RPG的玩家


▲主人公一行人，本是家里蹲的男主角在队伍里却经常要帮助妹子们解决各种奇葩问题。

本番改编自同名轻小说，剧情讲述了一位喜爱动画、漫画和游戏的家里蹲高中生佐藤和真难得出一次门（为了买游戏），却为了救一名少女而牺牲（误），在死后的世界中他遇上了掌管日本人死亡的女神阿库娅，女神给了和真转生、去天堂和去异世界打倒魔王三个选项，在她的强烈推荐下，和真选择了前往异世界并获得指名带走一样东（wai）西（gua）的优惠政策。不过由于和真十分不爽阿库娅当时对他的态度，出于恶作剧的心态选择了把阿库娅带走，没想到却成了现实。到了异世界后，身边有了女神的和真本以为可以借助女神的力量顺利讨伐魔王，却发现这位女神的能力简直“蠢”到超乎自己的想象，刚转生到这个世界的他们身无分文，连转职成冒险者（只需几个硬币）接任务赚钱的这种事情也做不到……

虽然动画的开头是比较常见的桥段，但转生后的异世界设定却能让喜欢玩游戏的人拍手称快。首先就是转职、人物能力和学习技能这几个RPG内常见的设定，再者就是冒险者们聚集的城镇和公会都让玩家们倍感亲切，接任务赚钱的生活方式除了像RPG外还有一点点《怪物猎人》的既视感。当然在如此令人向往的基础上还增加了很多非常现实的问题，颠覆了众多的RPG冒险常理，观众能从主人公一行人的日常生活和行为当中深刻地感受到“游戏很美好，现实很残酷”的说法。



▲男主学会了RPG里常见的无需接触对方身体就能偷窃的技能，他究竟偷到了什么呢？

除了背景设定外，动画中每个角色的形象刻画也非常到位，每个角色都有着各自的性格特点，特别是主人公一行人，除了男主是最低级职业外，其他三个妹子都是非常厉害的上级职业，却都缺乏常识，让男主几乎能够从头到尾地吐槽，而男主也经常做出一些直截了当但非常夸张的行为弄得妹子们不知所措，让众们捧腹大笑，已然忘记他们的初衷是为了打败魔王而旅行，不是为了过这种和平的洗衣做饭的日子拼命杀敌赚钱。如果你觉得生活缺乏乐趣需要调味，那么这部动漫绝对是一个非常美味的调味料，顺带一提，这部动漫的第一季仅有10集，第二季已确定在7月开播。



▲身为女神的阿库娅在讨伐任务中轻易地使出了她的必杀技，效果究竟如何？



马修

◆经过了压力最大的开年，终于挺过来了。

◆虽然心理压力挺过来了，但戒了好几年的烟又抽上了，于是接下来又要戒烟。人生总要面对大大小小的麻烦啊。

◆自从3DS版《塞尔达无双》购入后，我就再度陷进去了。不仅3DS版玩上了，去年仅仅打通主线就坑了的Wii U版也再度续上，然后发现这游戏非常耐玩。

◆初次尝试海淘转运，相比上次直邮将近300的邮费，这次省了很多很多，然而也费了不少周折——最终再次验证一个道理：想少花钱就不能怕麻烦。

◆借着地利之便，去HTC Vive的深圳体验会体验了一把传说中最强的VR（虚拟现实）设备，排队排了一个半小时，玩了5分钟，但体验真的很棒，尤其令人惊讶的是稳定性超高，快速转身时都没有任何延迟。然而消费者版要6999，这个对于我来说依然只是能尝试一下。

◆相比高大上的HTC Vive的虚拟现实体验，本人今年最该买的其实是台电脑。家里的笔记本是2006年买花4000买的国产本子，本打算去年换，但因为智能手机完全可以解决常规的上网问题所以拖到现在。

◆为了庆祝《口袋》加入官方中文，决定忙完这个月后买个《黄》的VC版在3DS上先重温下初代的关东之旅。

重看《鬼吹灯》

推荐人群：喜欢探险及怪力乱神题材，以及看了电影后想重温作品的读书爱好者

在不久前，本人完成了一个断断续续了数年的大工程：把《阅微草堂笔记》看完了。而在那段时间刚好把电影《鬼吹灯 寻龙诀》给补上，便索性重看了《鬼吹灯》的小说。

距离我上次看《鬼吹灯》的小说，差不多有10年了，用PSP的电子书阅读软件运行TXT文本看的。当时TXT格式电子书有两个来源，一种是自己去网站复制粘贴到自建的文本上，一种是下载现成的。前者的好处是干净，中间不夹杂任何私货和广告；后者的好处是方便，但是往往夹带广告，如果是放在章节结尾算良心的，有的会给嵌入到正文中——几年前有位中学生让我帮忙看下他写的《口袋妖怪》同人小说，我在网上按照他的文章名随便搜个点进去，第一句话就笑喷了：一进入实验室，河南政府网一位研究员走了出来。“河南政府网”就是嵌入文章中的，这让我笑了好几天，也让那位中学生黑线了很久。

当时我看的方式就是追看，每天把《鬼吹灯》的最新章节复制粘贴到文本上然后上下班坐车时看。但是很快就发现这么看太不过瘾，刚看出来些兴致，嘎一声就停了（俗称：戛然而止）。然后赶上截稿，索性不追了，等养肥了再看。

结果因为给一款游戏的黄金眼打分、而后玩上瘾，所以这一下停了半年，小说是养肥了，但想一集一集复制几乎是没可能了，于是只好去下载现成的TXT格式电子书的，不过始终觉得那些网站广告太影响观看，便用搜索+全文替换的方式一键替换掉。结果发现不行，网站打广告时便已经预想到这一步了，所以设了很多种广告，而我也倔到底，用关键词将广告一个一个搜出删除，全程足足用了两个小时。不过这次并没有太大的收获，因为接下来没多久，喜欢的游戏接踵而至，于是在外的乘车时间，便几乎都为游戏占据了，而小说也就



▲当时也有很多漫画，但流传最广的日式美少女漫画风格的那个实在是不对口味，相比之下个人更喜欢这种传统风格。



此坑了。

去年接连上映了两部《鬼吹灯》电影，公布时其实我一部都没有兴趣，除了禁令这个编剧导演都绕不过去的大山，与看《鬼吹灯》小说的时间距离太久也有很大关系。不过只是没有赶在热映时去看，后来休息时还是给补回来了。看片子时的感受其实很看心情，以我为例，看《九层妖塔》至今，也没有觉得像网上说得那么差，除了之前刚刚被某个主旋律片子刷新了烂片下限，也和当时我接连看《港囧》和《夏洛特烦恼》两个怀旧题材的片子有关，《九层妖塔》对于我来说，七八十年代的老歌带来的老时代感远胜过《鬼吹灯》在记忆中早已模糊的印象，尽管我没经历过七十年代，但不影响我童年时在电视广播中听到那些歌曲。但要说内容部分，说实话，从山洞里拉出巨型头骨的一幕远远比后面那些怪兽震撼；水下的巨鱼也很震撼，但最后游过特写时的两条又小又可爱的后腿一下子让我差点笑出来。

因为之前忙碌着很多事情都没顾得过来，在看《九层妖塔》之后很久，我才看《寻龙诀》。《寻龙诀》相当精彩，但真正让我印象清晰的却只有男女主角的阿拉贡和劳拉的造型，没留下太多印象恰恰是因为这部片子的原作味道很浓厚，而原作却在我脑子里模糊了——比如丁思甜这个名字，在我印象里原著是有的，但是上X度一查说是电影原创？加上地下要塞的日军僵尸、契丹大巫女墓这些都还有些印象，便决定重新看小说。而此时，刚好把《阅微草堂笔记》和《走出帝制》看完，正处于阅读的真空状态。

这次依旧是从头开始看，但是印象里除了开篇的祖父用纸女人跟舅舅骗大烟钱这段很熟悉外，往后的大多数都感觉是第一次看，拼命回忆也想不起来之前的印象里有九层妖塔、献王墓这些内容。不知道是不是记忆出现了问题，有时看以前的《掌机王SP》和《口袋玩家》，看几年前自己写的自由谈、专题、小说这些，也经常会陌生到觉得不像是自己写的。自己亲笔创作的尚如此，那么10年前看的别人写的，记忆模糊到此种程度便也不奇怪了。不过这样也有好处，那就是即使重看，也是全新的感觉。娱乐嘛，开心才是最重要的。



古林

●《掌机王PLUS》终于面世，希望各位读者继续支持！

●作为热爱小动物的大家庭一员，年前举家前往广州花地湾转了一圈，那里确实是个天堂！几乎所有我喜欢的金鱼种类都有，兰寿、蝶尾、珍珠、大眼泡……可惜家中已经住满了老伙计，只能遗憾地去寻找新的缘分。于是新成员六角恐龙鱼和黄金螺就住进我家的鱼缸啦！在经过两个礼拜的观察期之后，它们终于搬进了别墅（大鱼缸），现在每天都过得非常滋润，实在是忍不住要拿出来晒一晒。

●绞尽脑汁也未能想到好的“编看编享”作品，最后在书架前转了几圈，还是把我压箱底的推理小说拿出来了……说来我脑子里一直有个从小说看来的小诡计打算在直播里问问观众，可惜一直未能如愿，不知今后还有没有机会呢……



▲六角恐龙鱼“小六”。

▶黄金螺。

阿索德精妙诡计——《占星术杀人魔法》

推荐人群：正统推理爱好者



就我个人来说，岛田庄司所著的这本《占星术杀人魔法》绝对是无可争议的一大神作。只要是日式正统推理小说的爱好者，应该都曾听说过这部作品。出生于1948年的岛田老师在学业完成后辗转更换多个职业，最终出于对推理大师的憧憬走上创作的道路，他的处女作《占星术杀人魔法》也在1981年12月正式出版。尽管此前在竞争乱步奖时惜败于井泽元彦的《猿丸幻视行》，此书依旧成为了新正统派的一柄标杆，至今仍是脍炙人口的超级名作。而此书也再一次证明，无论正统推理派如何低迷，“诡计”才是推理作品的关键核心。

说回《占星术》这本书本身，由于岛田老师也曾经当过占星师，因此此书一大部分内容都来自于他所具备的占星术知识。简而言之，占星学是利用天文现象来进行测定的系统，而书中规则是始于美索不达米亚的西方占星学，大胆地将人体的部位指向不同的行星、星座。全书在四十年前的一篇狂人记述中拉开帷幕，以画家梅泽平吉的口吻描述了他心中的狂想。他认为自己的6名女儿分别对应不同的守护星，只要取其守护部位组合起来，就会成为一位完美的女神“阿索德”。在梅泽本人于密室中死去后，他的六位女儿竟真的相继死去并被残忍肢解、取走身体的部分，剩余的被抛尸在日本各地。这一切与梅泽记述的臆想一模一样，最终成为一桩诡谲至极的连环凶杀案。由始至终，警方都未能找到缺失的尸块，也无法找出凶手——而整个日本也因这个案子沸腾多年，猜测梅泽笔下的完美女神“阿索德”是否已经出世。

本书的主角为岛田大神笔下两大侦探之一的“御手洗洁”，看他如何与基友石岗通过四十年前遗留下来的少量记录推理出事件的真相自然是一大乐趣。但在此需要给各位打算尝试的读者一个提醒，阅读中途你很有可能忽



然就恍然大悟，明白了这个“诡计”的真相，而这也是此书的一大悲剧。在多年后的今天，《金田一少年事件簿》始终是广大漫迷心中的第一推理漫画。然而在九十年代，由于漫画中大量案件都出于对经典推理小说的借鉴，由此曾掀起一场巨大的舆论风波。至于其中详细，在此就按下不表了。

不过，就算对于新读者来说“诡计”可能早已露出真面目，但《占星术》自身营造的氛围也是无可挑剔的。开篇“狂人日记”的疯言疯语看得人头皮发麻，无论是占星知识还是藏尸地点，诸如此类的细节都精密到让人叹服的地步。无论如何，只要是喜爱推理小说的读者，都绝对不能错过这本杰作。

小清新的少年推理
《少年岛崎不思议事件簿》

推荐人群：轻小说、推理小说爱好者

接下来推荐一本比《占星术》清新不少的作品——宫部美幸所著的“《岛崎与我》系列”。在喜爱以少年为主角这一点上，宫部老师与查尔斯·狄更斯有些相似，作品往往以纯洁无暇的少年视角来描绘略有残酷的成人世界。无论是友情、爱情、社会的丑陋，还是成长时的迷茫与痛苦，都以相对温柔的笔调来表现。

“《岛崎与我》系列”的主角构成与大多数著名侦探小说类似。主角是名为绪方雅男的少年，故事以他的第一视角展开；侦探则是他的好友岛崎，是个聪明而又有些特立独行的学生。这对少年的故事往往是哀愁的发展，温馨的结局，看完会有种如沐春风的舒适感。角川还推出了带有插画封面的新文库版，冲着画面上两名可爱的少年，还不快来入坑吗！



■角川文库出版的日版新封面，画风相当小清新。



◎从《掌机王》到《掌机王SP》再到《掌机王PLUS》，感慨良多、一言难尽。感谢所有购买本书的读者。

◎3月发生了不少事情，陪着家人去医院、呆坐在手术室门口时，才发现自己留给他们的时间实在是太少太少了……

◎作为只在GB时代玩了《绿》和《黄》的伪非，《口袋》中文化的消息还是令我兴奋不已。虽然已经与这个系列断档很久，但新作发售后还是会买一张支持的。而索尼在国行市场的努力大家也都看在眼里，无论是作为媒体人还是普通玩家，都希望国内的游戏市场越来越好。



《最后的武士》

推荐人群：武士题材影片爱好者



《最后的武士》是由美国投拍的描绘日本武士道精神的电影，在2003年底上映时成为日美两国影迷们热议的焦点，除了有汤姆·克鲁斯、渡边谦、真田广之等一众戏骨外，由导演爱德华·兹威克领衔的制作班底也堪称豪华。美国人了解到“武士道”大多是通过鲁思·本尼迪克特撰写的书籍《菊与刀》，本片则以“阿汤哥”扮演的美国军官内森·艾尔格伦为视角，透过他的亲身经历展现武士们真实的一面。虽然在奥斯卡等各大颁奖礼上毫无斩获，但《最后的武士》在IMDB的30万名观众投票中获得7.7的平均分，口碑甚佳。

故事发生在日本的明治时代初期，与欧美列强在科技和军事实力上的差距让日本从守旧的幕府统治下彻底惊醒，刚刚经历过维新的统治阶级急于西化，但很多人却仍保留着传统的习惯和观念，这也让岛国上下处于混乱中，新旧矛盾随处可见。内森作为经历过南北战争的美国军官，奉命到日本训练一支现代化的部队，在与渡边谦扮演的“盛元”交战后落败被俘虏。盛元是典型的日本武士，但他本人又能说一口流利的英语，可以说是兼具了传统和现代的武士代表。沦为俘虏的内森被带到武士的村落，亲眼目睹着他们是如何生活的——“这是一群不可思议的人。每天醒来，他们便尽全力将每一件事做到尽善尽美。我从未见过如此严于律己的生活方式。”渐渐地，内森也开始受到了武士之道的影响，逐渐理解盛元的理念并与他并肩作战……

与日本拍摄历史剧时缓慢的节奏感不同，《最后的武士》有着美式电影的经典架构，张弛有度、全无冷场。除了“靓汤”身着武士铠甲这一看点外，配角们精湛的演技也同样出彩。真田广之饰演的氏尾从最开始对内森的排斥和不屑，到最后的认可与信赖，并没有过多言语上的交流，而是像男人追求的那样，把一切尽赋予刀剑之中；小雪饰演的高子（たか）则让笔者想起《浪客剑心》里的雪代巴，而且本片也没有加入好莱坞影片中套路化到烂俗的“激情戏”，四目相对、深情一吻足矣。至于打斗戏和战争戏则采用了写实风格，甚至拍得有些惨烈，血花飞溅、人头落地……对于喜欢武士题材电影的影迷而言绝对是值得一再品评的佳作。

更多具体的情节这里就不再剧透，留给感兴趣的读者在观影时自己品味。影片结尾时传统武士对阵现代化军队的场面绝对令人动容，玩过《战国无双》的玩家可能会想起武田对织田的那场长篠之战。但武田胜赖的匹夫之勇绝对不是“武士道”，如果非要类比，笔者觉得更像是真田幸村在大坂之阵面对德川大军时发起的最后一次冲锋。“我们就如同这些樱花一样，正逐渐迈向死亡。要从每一次呼吸、每一杯茶、每一个被我们夺走的生命中感受人生。这就是武者之路，这便是‘武士道’”。——这是影片中盛元所领悟的武士道。传统文化固然有其守旧的一面，然而进步并不代表就要舍弃旧有的一切。人之所以为人，是受到其经历、教育和信仰的影响，一个民族和国家也同样如此。时代的洪流虽然不可阻挡，但也不应因此失却自己的坚持和方向。





◆度过人生最后一个作为学生的寒假，仿佛整个世界都产生了微妙的变化。

◆年后要忙的事情很多，时不时需要在学校与编辑部之间来回走动，感觉时间怎么都抓不住，一晃就是一周。

◆《命运石之门0》自从买回来后就一直静静地躺在抽屉里，按照这个节奏，估计等动画出来了我也还没打完一条线。这个悲伤的事实告诉我，看见游戏发售时首先要抑制住胡来的右手，不要急着买买买，等有时间玩了再买也不迟，也许到时它降价了呢（笑）。



《春与夏推理事件簿》

推荐人群：喜欢日常、喜欢轻推理、喜欢笨蛋CP的观众



▲女主的各种颜艺与姿势也算是一大看点。

笔者所钟爱的剧本家麻子（麻枝准）似乎与动画制作公司P.A.WORKS（后简称PA）相性不合，自从被《Charlotte》伤透了心后，本人就曾在朋友面前大声放言决不再碰该公司的作品，然而当一月新番汹涌袭来之际，笔者的身体却十分老实地第一时间点开了这部《春与夏推理事件簿》……错不在我！错的是我胡来的右手！（朋友纷纷投来鄙夷目光）。咳咳，闲话不多说，下面还是来聊聊正片吧。

《春与夏推理事件簿》改编自日本作家初野晴的同名轻推理类轻小说，故事讲述女主人公穗村千夏为摆脱以往的排球女汉子形象，毅然加入吹奏乐社团，却意外地与儿时的青梅竹马久别重逢，并被卷入各个推理事件的故事。本作的画面依旧沿袭PA历来明亮舒服的上色，人设则是完全摒弃了原作轻小说插画而重新绘制，画风更加迎合当下动画观众对“萌”的追求。在音乐方面，由曾演唱过《大家的河合庄》、《彗星路西法》等番音乐的乐队fhana担任OP，主唱音色婉转细腻饱含感情，分分钟让人耳朵“怀孕”。毫不夸张地说，单是冲着这良心的制作，本番就值得一追了。

虽说又是推理番，但本作这种常见的一集一个小故事的推进方式，注定难以让观众感受到推理的魅力。不过没关系，本作最大的看点本就是男女主的斗嘴日常以及事件背后所要表达的各种细腻情感。读到这里，也许会有读者朋友问，音乐在哪里呢？说好的吹奏乐呢？笔者一本正经地和你们说，那根本不重要，剧中的音乐名号不过是个幌子，虽说推理事件的中心人物多是吹奏乐社团的成员或是即将收归社团的女主角后宫成员（大雾），但实际对他们要参加音乐比赛这件事并没用上太多的笔墨去刻画，所以想要欣赏吹奏乐的童鞋请移步至隔壁京阿尼的《奏响吧！上低音号》。

本作的爱情线算是一大槽点，男女主角竟然采用了情敌的设定，是的你没听错，男主竟然与女主喜欢上同一个人——音乐老师，性别男。咋看之下这让人风中凌乱的设定仿佛是为了服务广大腐女观众，实则不然。剧中那位人见人爱车见车载、仿佛看穿一切的音乐老师戏份并不多，男女主之间的笨蛋逗乐式互动反而贯穿全剧，CP感满满，因此男童鞋也不用惊慌，这记安利是能吃的，没有毒。仔细一想，当年大紫大红的《魔卡少女樱》不也这么玩过么?

今年一月质量不错的新番有不少，但笔者独爱这一部，如果有感兴趣的朋友请务必一看，无论你是否PA的粉丝，相信都能从中找到欢乐。





▲女主角的“野望”。

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

掌机游戏综合发售表

栏目主持 白菜

相比PSV方面，3DS平台的游戏依然公布得不多，但其中不乏令人关注的大作。4.28的《星之卡比》依然走平台动作冒险路线，喜欢这一类作品的玩家可以关注。6.9的《逆转裁判6》自然也是大家关注的焦点，不出意外的话下一辑应该可以看到该作的攻略。PSV侧依然是中文化作品袭来，光是4月就有4款，对于玩家来说应该是相当不错的选择。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■蓝色字体为中文版游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以台币标价的为中文版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。台币与人民币的兑换价格约为5：1。

Nintendo 3DS

泰拉瑞亚

我的英雄学院 Battle for all

太鼓之达人 神秘冒险

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2016年4月					
21日	雷子 紺碧之章	雷子 –紺碧の章–	Klon	SLG	6264日元
21日	泰拉瑞亚	テラリア	Spike Chunsoft	ACT	4104日元
28日	星之卡比 机械星球	星のカ–ビィ ロボボプラネット	Nintendo	ACT	5076日元
28日	乐高 复仇者联盟	レゴ マ–ベル アベンジャ–ズ	Warner Bros.Games	ACT	5076日元
2016年5月					
19日	我的英雄学院 Battle for all	仆のヒ–ロ–アカデミア バトル・フォ–・オ–ル	BNE	ACT	6156日元
2016年6月					
2日	热血物语SP	ダウンタウン热血物语SP	Arc System Works	ACT	4860日元
9日	逆转裁判6	逆转裁判6	Capcom	AVG	6264日元
16日	太鼓之达人 神秘冒险	太鼓の达人ドコドン！ミステリ–アドベンチャ–	BNE	MUG	5184日元
23日	牧场物语 3个村庄的重要伙伴们	牧场物语 3つの里の大切な友だち	Marvelous	SLG	5378日元
30日	铁锹骑士（e商店下载）	ショベルナイト	Nintendo	ACT	2160日元
30日	零之脱出 刻之困境	ZERO ESCAPE 刻のジレンマ	Spike Chunsoft	AVG	6264日元
未定	高圆寺女子足球3 恋爱11人 近在咫尺的天堂	高圆寺女子サッカ–3 恋するイレブン いつかはヘブン	Starfish SD	AVG	6264日元
未定	银河战士Prime 联邦精英	メトロイドプライム フェデレ–ション・フォ–ス	Nintendo	FPS	5076日元
2016年7月					
28日	智龙迷城×神之章・龙之章	パズドラ×神の章・龙の章	GungHo	RPG	5184日元
未定	卡片召唤师 反叛	カルドセプト リボルト	OmiyaSoft	TAB	售价未定
2016年8月					
4日	世界树迷宫V 悠久神话的尽头	世界树の迷宫V 长き神话の果て	Atlus	RPG	6998日元
2016年春					
未定	神威9号（e商店下载）	Mighty No. 9	Spike Chunsoft	ACT	售价未定
未定	龙牙 3DS	ドラゴンファング–3DS–	Toydea	RPG	免费
未定	CHASE 未解决事件搜查课 遥远的记忆（e商店下载）	–CHASE– 未解决事件搜查课 ～远い记忆～	Arc Syetem Works	AVG	售价未定
2016年夏					
未定	蓝色雷霆闪电枪 爪（e商店下载）	苍き雷霆 ガンヴォルト 爪	Inti Creates	ACT	1960日元
未定	妖怪手表3	妖怪ウォッチ3	Level–5	RPG	售价未定
未定	游戏王 3DS（暂名）	游戏王 for ニンテンド–3DS（仮）	Konami	TAB	售价未定
2016年秋					
未定	乐高 星球大战 原力觉醒	レゴ スタ–・ウォ–ズ／フォ–スの觉醒	Warner Bros.Games	ACT	售价未定
2016年冬					
未定	精灵宝可梦 太阳・月亮	ポケットモンスタ– サン・ム–ン	Nintendo	RPG	售价未定
未定	飞龙竞速	飞べ！ドラゴン	Amzy	RAC	售价未定
2016年内					
未定	怪物猎人 物语	モンスタ–ハンタ– スト–リ–ズ	Capcom	RPG	售价未定
未定	索尼克 爆破 火与冰	ソニックトゥ–ン ファイア–&アイス	SEGA Games	ACT	售价未定
未定	小小勇者II（e商店下载）	Fairune II	Flyhigh Works	RPG	售价未定
未定	龙珠 合体	ドラゴンボ–ル フュ–ジョンズ	BNE	RPG	售价未定
未定	神技旺达（暂名）	カミワザ・ワンダ（仮）	Furyu	类型未定	售价未定
发售日未定					
未定	点心世界	スナックワ–ルド	Level–5	RPG	售价未定
未定	勇者斗恶龙XI 追忆逝去之时	ドラゴンクエストXI 过ぎ去りし时を求めて	Square Enix	RPG	售价未定

编辑期待

3DS 4.28 星之卡比 机械星球

◆Nintendo ◆ACT ◆5076日元



作为本人在GBA上玩得最欢的ACT之一，新作自然是多多益善。



新的战斗场地、形态和道具，加上各种机械化设定真是让人心情激动。

3DS 6.9 逆转裁判 6

◆Capcom ◆AVG ◆6264日元



我很诚实，我的期待点都在真宵身上。



作为系列粉，自然不得不期待这个新作了。虽然看着越来越神棍，但首次将主角众分开的剧情还是非常让人好奇的。

3DS 6.23 牧场物语 3个村庄的重要伙伴们

◆Marvelous ◆SLG ◆5378日元





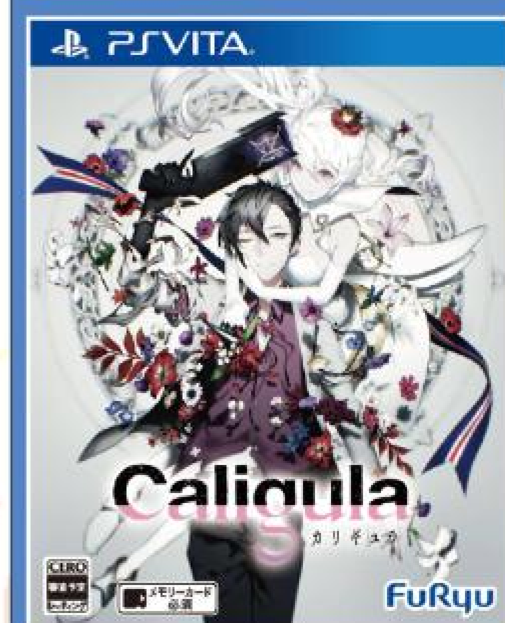
距离前作发售已经经过很长一段时间了，十分期待新作带来又一次悠闲舒适的游戏体验。

PlayStation Vita

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2016年4月					
14日	骷髅女孩 2nd再演	スカルガールズ 2ndアンコール	Arc Syetem Works	FTG	5184日元
14日	召唤之夜6 失落境界（中文版）	召唤夜响曲 6 消逝的境界	BNE	S・RPG	2390台币
21日	雷子 紺碧之章	雷子 –紺碧の章–	Klon	SLG	6264日元
21日	海贼王 沸腾之血	ワンピース バーニングブラッド	BNE	ACT	7344日元
21日	海贼王 沸腾之血（中文版）	航海王 Burning Blood	BNE	ACT	1590台币
21日	枪弹少女2	バレットガールズ2	D3 Publisher	ACT	7344日元
26日	萝泽与黄昏的古城	ロゼと黄昏の古城	日本一Software	ACT	4641日元
28日	妙语	パンチライン	5pb.	AVG	8424日元
28日	乐高 复仇者联盟	レゴ マーベル アベンジャーズ	Warner Bros.Games	ACT	5076日元
28日	实况力量职业棒球2016	実況パワフルプロ野球 2016	Konami	SPG	7538日元
28日	勇者斗恶龙 建造者 重建亚雷夫加尔多（中文版）	勇者斗恶龙 创世小玩家 阿雷夫加尔德复兴记	Square Enix	RPG	1290台币
28日	奥丁领域 里普特拉西尔（中文版）	奥丁领域：里普特拉西尔	Atlus	A・RPG	1790台币
2016年5月					
19日	喧哗番长 少女	喧嘩番長 乙女	Spike Chunsoft	AVG	6458日元
26日	三极姬 天华缭乱 天命之恋绘卷	三極姫4 天華繚乱 天命の恋絵巻	SystemSoft Alpha	SLG	7020日元
26日	经典迷宫 战国	クラシックダンジョン 战国	日本一Software	A・RPG	5184日元
27日	勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结	ドラゴンクエストヒーローズII 双子の王と予言の終わり	Square Enix	A・RPG	7344日元
2016年6月					
2日	进击的巨人（中文版）	进击的巨人	Koei Tecmo Games	ACT	1680台币
9日	模拟农场16 口袋农园3	Farming Simulator 16 –ポケット农园3–	Intergrow	SLG	6264日元
16日	方根书简	ルートレター	角川Games	AVG	5184日元
23日	卡里古拉	Caligula –カリギュラ–	Furyu	RPG	7538日元
23日	路弗兰的地下迷宫与魔女旅团	ルフランの地下迷宮と魔女ノ旅団	日本一Software	RPG	6458日元
30日	讨鬼传2	讨鬼传2	Koei Tecmo Games	ACT	7344日元
30日	零之脱出 刻之困境	ZERO ESCAPE 刻のジレンマ	Spike Chunsoft	AVG	6264日元
30日	行尸走肉 第二季	ウォーキング・デッド シーズン2	Square Enix	A・AVG	5184日元
2016年7月					
7日	真・流行之神2	真 流行り神2	日本一Software	AVG	6458日元
14日	顶点之人	アッパーズ	Marvelous	ACT	5378日元
14日	英雄传说 空之轨迹 the 3rd 进化版	英雄传说 空の轨迹 the 3rd Evolution	角川Games	RPG	6264日元
21日	伊苏Ⅷ 达娜之泪	イースVIII –Lacrimosa of DANA–	Falcom	A・RPG	7344日元
2016年9月					
21日	传颂之物 两位白皇	うたわれるもの 二人の白皇	Aquaplus	S・RPG	7344日元
2016年春					
未定	神威9号（PS商店下载）	Mighty No. 9	Spike Chunsoft	ACT	售价未定
未定	在世界尽头咏唱恋曲的少女 YU-NO	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	5pb.	AVG	售价未定
未定	神狱塔 Mary Skelter	神獄塔メアリスケルター	Compile Heart	RPG	售价未定
未定	无夜之国（中文版）	无夜国度	Koei Tecmo Games	RPG	1880台币
未定	方根书简（中文版）	方根书简	角川Games	AVG	1850台币
2016年夏					
未定	限界凸旗 七海盗	限界凸旗 セブンパイレーツ	Compile Heart	RPG	7344日元
2016年秋					
未定	乐高 星球大战 原力觉醒	レゴ スター・ウォーズ／フォースの覚醒	Warner Bros.Games	ACT	售价未定
未定	刀剑神域 虚空具象	ソードアート・オンライン –ホロウ・リアリゼーション–	BNE	A・RPG	售价未定
2016年内					
未定	热血高校 燃烧边缘	クローズ BURNING EDGE	BNE	ACT	售价未定
未定	黄道十二宫 欧卡农冒险	Zodiac Orcanon Odyssey	Kobojo	RPG	售价未定
未定	SD高达 G世纪 创世纪	SDガンダム ジージェネレーション ジェネシス	BNE	S・RPG	售价未定
未定	神明战争 跨越时空	GOD WARS ～时をこえて～	角川Games	S・RPG	售价未定
未定	迷宫旅人2-2	ダンジョントラベラーズ2-2	Aquaplus	RPG	售价未定
未定	最终幻想世界	WORLD OF FINAL FANTASY	Square Enix	RPG	售价未定
未定	沙加 猩红恩典	SaGa SCARLET GRACE	Square Enix	RPG	售价未定
未定	新枪弹辩驳V3 大家自相残杀的新学期	Newダンガンロンパ V3 みんなのコロシアイ新学期	Spike Chunsoft	AVG	售价未定
未定	Fate/新世界	Fate/EXTELLA	Marvelous	ACT	售价未定
未定	神威9号（中文版）	麦提9号	Spike Chunsoft	ACT	1190台币
未定	英雄传说 空之轨迹SC 进化版（中文版）	英雄传说 空之轨迹 SC Evolution	角川Games	RPG	1880台币
未定	勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结（中文版）	勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结	Square Enix	A・RPG	1890台币
发售日未定					
未定	真・三国无双 英杰传	真・三国无双 英杰传	Koei Tecmo Games	S・RPG	售价未定
未定	十三机兵防卫圈	十三机兵防卫圈	Atlus	类型未定	售价未定
未定	巨影都市	巨影都市	BNE	A・AVG	售价未定



海贼王 沸腾之血



卡里古拉



讨鬼传 2

PSV 4.14 召唤之夜 6 失落境界（中文版）
◆ BNE ◆ S・RPG ◆ 2390 台币

做了那么多次系列作品的前线，单纯想看《召唤之夜6》的翻译质量。

3DS/PSV 4.14 乐高 复仇者联盟
◆ Warner Bros.Games ◆ ACT ◆ 5076 日元

《乐高》系列一直保持着难度适中的战斗、解谜以及趣味性，非常值得期待。

PSV 5.27 勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结
◆ Square Enix ◆ A・RPG ◆ 7344 日元

由于前不久才刚刚白金了1代，对「DQ无双」的印象还历历在目。希望2代能丰富前作中显得过于单调的战斗目标，同时也期待多人联机功能带给本作全新的乐趣。



口袋光环 精彩内容导视

电子版用户可以在 UCG 土豆官方播客观看本光盘的全部内容。播客地址 http://v.tudou.com/Gamehalo/

游戏展望台


讨鬼传2

世界树迷宫Ⅴ 悠久神话的尽头
牧场物语 3个村庄的重要伙伴们
路弗兰的地下迷宫与魔女旅团
萝泽与黄昏的古城


海贼王 沸腾之血


逆转裁判6

勇者将死
真・女神转生Ⅳ 终结
刺客信条 编年史三部曲
舰队收藏 改
祭品与雪之刹那

新作特搜队


进击的巨人


塞尔达无双 海拉尔全明星

影音鉴赏

夏莉的工作室 加强版 黄昏海洋的炼金术士


妖怪三国志

数码宝贝世界 next Order
幸运之杖 R
初音未来 女歌手计划X


苍之彼方的四重奏

游戏索引

3DS

PSV

掌机王 PLUS

THE KING OF POCKETGAMES PLUS

VOL.1



本手册随盘附赠不能单独销售

掌机王 PLUS 光盘定价：38 元